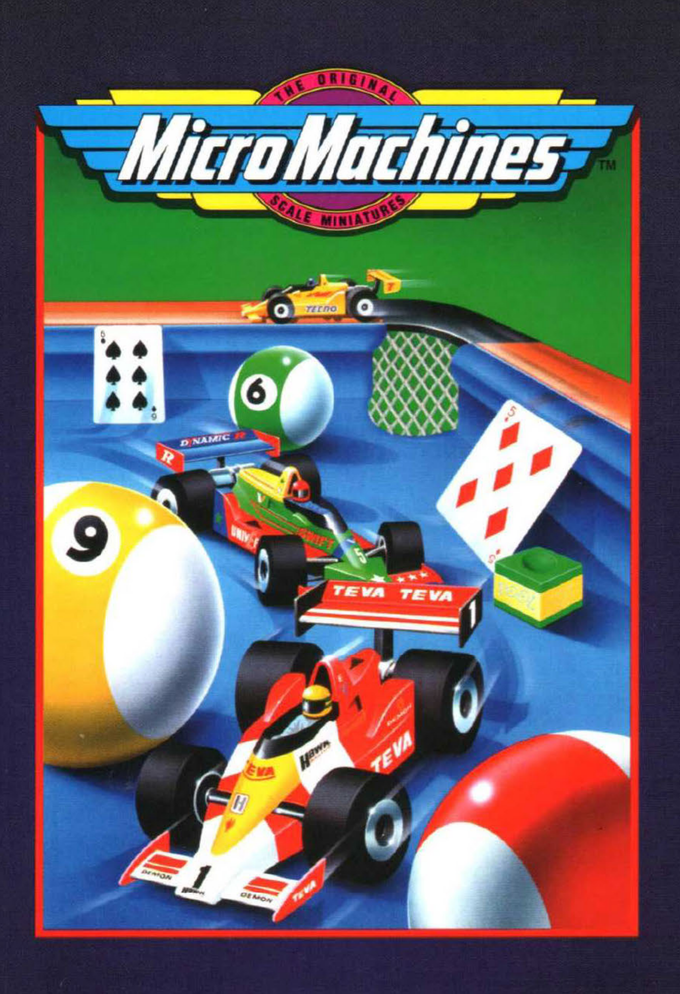


DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN
SEGA PRO
APRIL 1994
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 18
Wirbelwind:
SONIC 3 LEGT LOS
DAS DSCHUNGELBUCH
KOMPLETTLÖSUNG
Action satt mit
● NBA JAM
● ETERNAL CHAMPIONS
● REN & STIMPY
● HYPER DUNK
● CASTLEVANIA
● NORMY
und viele mehr
CD total:
● RAGE IN THE CAGE
● DRACULAR
● PRIZE FIGHTER
● DOUBLE SWITCH
Der Überraschungshit
Dr ROBOTNIK'S
MEAN BEAN MACHINE
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

DAS BESTE ALLER RENNSPIELE!




Master System™


Game Gear™

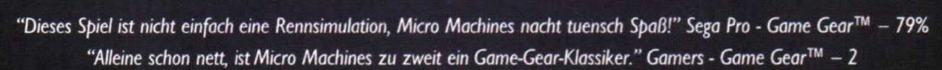
MICRO MACHINES

Rase mit Rennbooten, Panzern, Formel-Eins-Wagen und Strandbuggies im Miniformat über 27 total verrückte Rennstrecken in Deinem Badezimmer, in der Sandkiste, auf dem Schlafzimmerfußboden oder sogar auf einem Billardtisch! Noch nie hat ein anspruchsvolles Arcade-Rennspiel soviel Spaß gemacht!


Megadrive™


Megadrive™

2 SPIELERS AUF 1 GAME GEAR





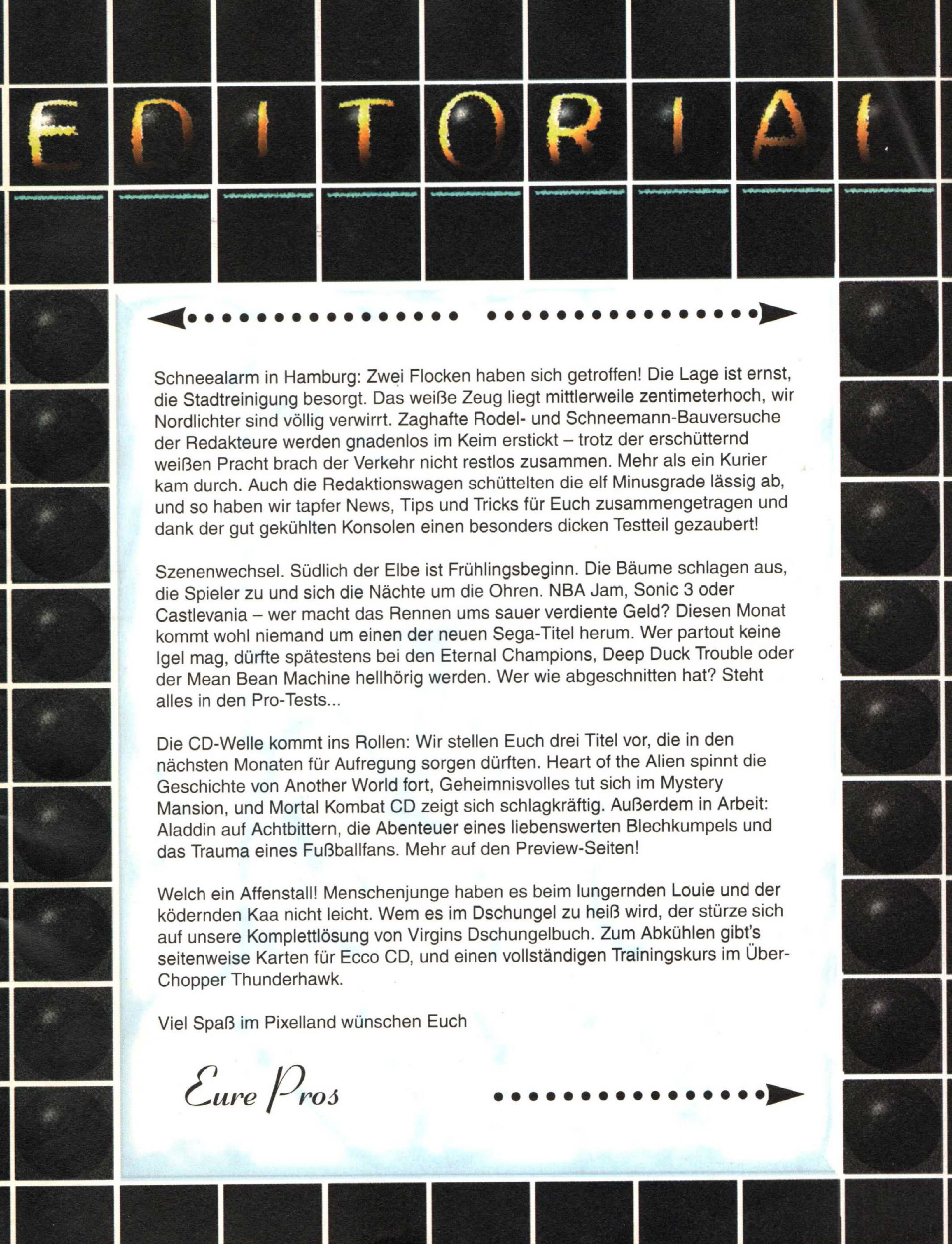
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MEGA DRIVE™

NIEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
GAME GEAR™

NIEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MASTER SYSTEM™



Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL. Tel: +44 926 814 132. Fax: +44 926 817 595



EDITORIAL

Schneealarm in Hamburg: Zwei Flocken haben sich getroffen! Die Lage ist ernst, die Stadtreinigung besorgt. Das weiße Zeug liegt mittlerweile zentimeterhoch, wir Nordlichter sind völlig verwirrt. Zaghafte Rodel- und Schneemann-Bauversuche der Redakteure werden gnadenlos im Keim erstickt – trotz der erschütternd weißen Pracht brach der Verkehr nicht restlos zusammen. Mehr als ein Kurier kam durch. Auch die Redaktionswagen schüttelten die elf Minusgrade lässig ab, und so haben wir tapfer News, Tips und Tricks für Euch zusammengetragen und dank der gut gekühlten Konsolen einen besonders dicken Testteil gezaubert!

Szenenwechsel. Südlich der Elbe ist Frühlingsbeginn. Die Bäume schlagen aus, die Spieler zu und sich die Nächte um die Ohren. NBA Jam, Sonic 3 oder Castlevania – wer macht das Rennen ums sauer verdiente Geld? Diesen Monat kommt wohl niemand um einen der neuen Sega-Titel herum. Wer partout keine Igel mag, dürfte spätestens bei den Eternal Champions, Deep Duck Trouble oder der Mean Bean Machine hellhörig werden. Wer wie abgeschnitten hat? Steht alles in den Pro-Tests...

Die CD-Welle kommt ins Rollen: Wir stellen Euch drei Titel vor, die in den nächsten Monaten für Aufregung sorgen dürften. Heart of the Alien spinnt die Geschichte von Another World fort, Geheimnisvolles tut sich im Mystery Mansion, und Mortal Kombat CD zeigt sich schlagkräftig. Außerdem in Arbeit: Aladdin auf Achtbittern, die Abenteuer eines liebenswerten Blechkumpels und das Trauma eines Fußballfans. Mehr auf den Preview-Seiten!

Welch ein Affenstall! Menschenjunge haben es beim lungernden Louie und der ködernden Kaa nicht leicht. Wem es im Dschungel zu heiß wird, der stürze sich auf unsere Komplettlösung von Virgins Dschungelbuch. Zum Abkühlen gibt's seitenweise Karten für Ecco CD, und einen vollständigen Trainingskurs im Über-Chopper Thunderhawk.

Viel Spaß im Pixelland wünschen Euch

Eure Pros



April 1994
AUSGABE 18
2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101 905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro
(v.i.s.d.P.)

CHEFREDAKTION
Eva Hoogh (ev)

REDAKTION
Markus Matejka (mm)
Susanne Rieger (susa)
Stefan Schachler (st)

REDAKTIONSASSISTENZ
Claudia Niermann

JAPAN-KORRESPONDENTEN
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

LAYOUT
Alan Russell
James Hicks
Colin Nightingale

TITEL
© SEGA "Mean Bean Machine"

ANZEIGENLEITER
Michael Jonke

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

PRODUKTION
Gordon Wilson
Suzanne Ryan

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Markus Scheer
Damian Butt
Nick Merritt und ihre Teams

VERLAG
Paragon Publishing Ltd.
Durham House
124 Old Christchruch Road
Bournemouth BH1 1 NF
England
Tel: 0044 202 299966
Fax: 0044 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans-Böckler-Str. 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd.

NEWS

Neues aus Japan

Previews

ProTests

ProTips

Rubriken



CASTLEVANIA

Die beiden tapferen Vampirjäger, Eric und John, sind dem finsteren Grafen Dracula dicht auf den Fersen. Auf Seite 38 erfahrt Ihr mehr.

ALT

Dr Robotnik's MEAN BEAN MACHINE

Die hüpfenden Bohnen sind wieder da! Das brillante Puzzlespiel wird auf S. 34 besprochen.

NBA JAM

Auf S. 32 könnt Ihr in NBA Jam mit den weltbesten Spielern um die Wette dribbeln.

SONIC 3

Was der blaue Igel in seinem dritten Abenteuer alles erlebt, erfahrt Ihr auf S. 24.

PROTESTS INDEX









NEWS

POWER-TIPS

Wer Konsolenspiele sein eigen nennt, braucht für Probleme nicht zu sorgen. Sicher hat jeder von Euch schon mal die Situation erlebt, daß es beim besten Willen nicht vor und nicht zurückging. Und jetzt? Das Modul in der Ecke verstauben lassen? Keinesfalls! Denn immer wieder gibt es furchtlose Streiter, die selbst den schwierigsten Modulen die letzten Geheimnisse entreißen und prima Kniffe finden. Tips, Tricks und Codes zu den interessantesten Mega-Drive-Spielen findet Ihr im Buch "Die neue Mega Drive Spiele-Power" von unserer eigenen Eva Hoogh.

Wer Hilfe zu Aladdin, Flashback und Cool Spot sucht, wird ebenso fündig wie die Fans von Micro Machines, Sonic 2, Jungle Strike und Bubsy The Bobcat. Sieben auf einen Streich! Also: Gebt Endgegnern keine Chance und zeigt Euren Freunden, wer der Profi in der Clique ist! Alle Lösungen sind reich bebildert, und der Humor kommt auch nicht zu kurz. Das Buch ist bei Markt & Technik erschienen, 220 Seiten stark und für DM 24,80 im Handel erhältlich. Viel Spaß – und möge die Macht mit Euch sein!

●mm

BRETT AUF EIS

Was, Ihr kennt Brett Hull nicht? Der Mann ist mit 86 Toren in 78 Spielen 1990-91 der Eishockey-König schlechthin. Klar, daß er einer der 600 verewigten echten Spieler von NHLPA-Hockeyhelden ist, die Accolade jetzt zu Ehren kommen läßt. Brett Hull Hockey bietet mehrere Turniermodi – vom vollen Durchgang mit 84 Spielen bis zum Play-Off, Schaukampf und Shoot-Out ist jede Möglichkeit vertreten.

Im Trainermodus könnt Ihr Geschwindigkeit, Schlagstil, Stärke, Verteidigung, Angriffslust und viele weitere Eigenschaften Eurer Mannschaft bestimmen. Ähnlich wie bei FIFA International Soccer wird das Feld von schräg oben dargestellt, ein laut Accolade besonders spannender und realitätsnaher Winkel. Wir sind gespannt, wie das fertige Spiel im Vergleich zu EAs NHL Hockey abschneiden wird.





DEEP SPACE NINE/TEIL 3

Star-Trek-Fans, aufgepaßt: Die dritte Reihe des Weltraumepos kommt aufs Mega Drive. Deep Space Nine: Beyond The Final Frontier soll im Herbst fertig sein und von Stationsleiter Ben Sisko bis zum ironisch-pflichtbewußten Sicherheitsmann Odo alle Helden der Fernsehserie auffahren. Gegner sind natürlich die stets übelwollenden Cardassianer, die sich zwecks Übernahme von Deep Space Nine allerlei Tricks haben einfallen lassen...



TENGENS TATEN



Neues aus England: Grind Stormer, das Modul zum actionhaltigen V5-Automaten, wird für das Mega Drive vorbereitet. Wie der Stürmer, soll auch RBI Baseball noch im Sommer unter die Fans gebracht werden. Last, but not least gibt es Nachschub für SWIV-Fans: Mega SWIV soll bis Oktober fertig sein! Mehr über die Titel demnächst.

MULTITALENT

Hier ist es, das elegante Multi Mega. Schwarz, schnittig, schön - aber was kann es, das unsere zugegeben klobigeren Kombigeräte nicht können? Tja, eigentlich nichts – Musik-CDs könnt Ihr auch auf dem "normalen" Mega-CD abspielen. Dafür ist das Multi Mega leichter, tragbar und spart



eine Menge Platz. Das außerhalb Europas CDX genannte Teil wird auch in Amerika, nicht aber in Japan verkauft. Dort, so ließ Sega Japan verlauten, wolle man die Käufer nicht verunsichern: Im Herbst erwarte man den Auftritt des 64-Bit-Saturns.

Wer noch keinen 16-Bitter zu Hause stehen, zwischen 8- und 900 DM übrig hat und nicht nur Module spielen möchte, sollte zugreifen – besser kann eine Konsole kaum aussehen. Alle anderen dürfen sich damit trösten, ein robustes Mega Drive oder Kombigerät zu besitzen, das dank seiner Masse gewiß keine Fahrten bei Wind und Wetter mitmachen muß!

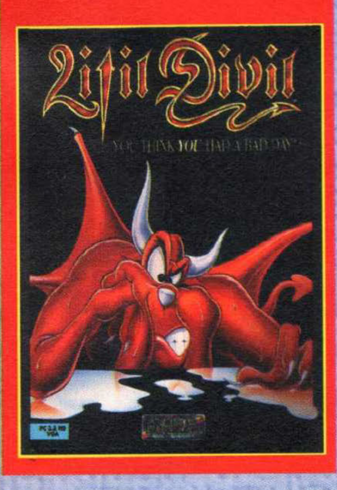
NBA-SET

Noch ist Basketball bei uns kein solches Kultspiel wie in den USA. Doch tolle Titel wie NBA Jam machen Appetit auf mehr. Alle Fans, die einen ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag an Acclaim, Möhlstraße 10, 81675 München schicken, bekommen postwendend ein Fan-Set mit allen Digibildern aus dem Spiel, einem Interview mit einem der Programmierer und weitere Hintergrund-Infos.



TEUFELCHENS WANDERSCHAFT

Litil Divil, Gremlins niedliches Action-Adventure, wird von Computern auf das Mega Drive umgesetzt. Allerdings soll diese Fassung ganz neu entwickelt werden und sich deutlich von denen auf PC und Amiga unterscheiden. Teufelchen Mutt wacht unversehens in einem Schloß auf, hat aber keine Ahnung, wie er dorthin gekommen ist. Ob Gremlin ihn, wie bei der Urfassung, auf eine Pizzajagd durch Himmel und Hölle schickt, ist noch ungewiß. Wir werden den gehörnten Helden aber im Auge behalten!



DIE LEMMINGE KEHREN ZURÜCK

Lange mußten die Lemmingfans warten, doch jetzt hat Psygnosis ein Einsehen: In Lemmings 2 nehmt Ihr das Schicksal von 12 Pelztierstämmen in die Hand. Die grünköpfigen Wuselwesen müssen Teile einer Goldmünze finden, um den Fortbestand der Welt zu sichern.

Das gehirnschmalzverzehrende Spielprinzip ist dasselbe wie beim Urspiel, doch Ihr werdet einigen neuen Lemming-Typen begegnen. Da gibt es Super-Lemminge, Driller, zahllose neue Landschaften und einen verfeinerten Spielablauf. Im Herbst sollen die kleinen Helden auf das Mega Drive losgelassen werden, aber Ihr hört vorher noch von ihnen...

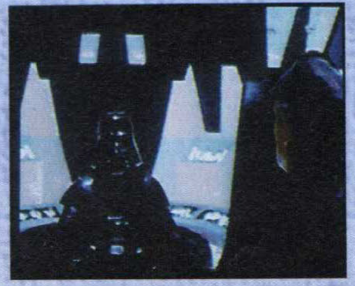


OPERATION ICE STORM

Krieg der Sterne auch auf dem Mega-CD: Als Rookie 1 steuert Ihr vier filmgetreue Vehikel. Im Skyhopper rast Ihr durch Schluchten, im X-Wing konfrontiert Ihr die imperialen Gegner. Auf dem frostigen Boden der Tatsachen stampfen AT-ATs herum, die Ihr vom Snowspeeder aus aufhalten müßt. Am meisten Geschick braucht Ihr aber im extrem wendigen A-Wing-Starfighter.

Weit und breit ist keine Plattform zu sehen – Rebel Assault ist ein reinrassiges Actionspiel in 3-D. Etliche Filmausschnitte und neu gefilmte Szenen lassen Spielers Herz höher schlagen. Wann JVC Euch in die Cockpits läßt, ist noch nicht klar. Einige Monate wird's wohl noch dauern.



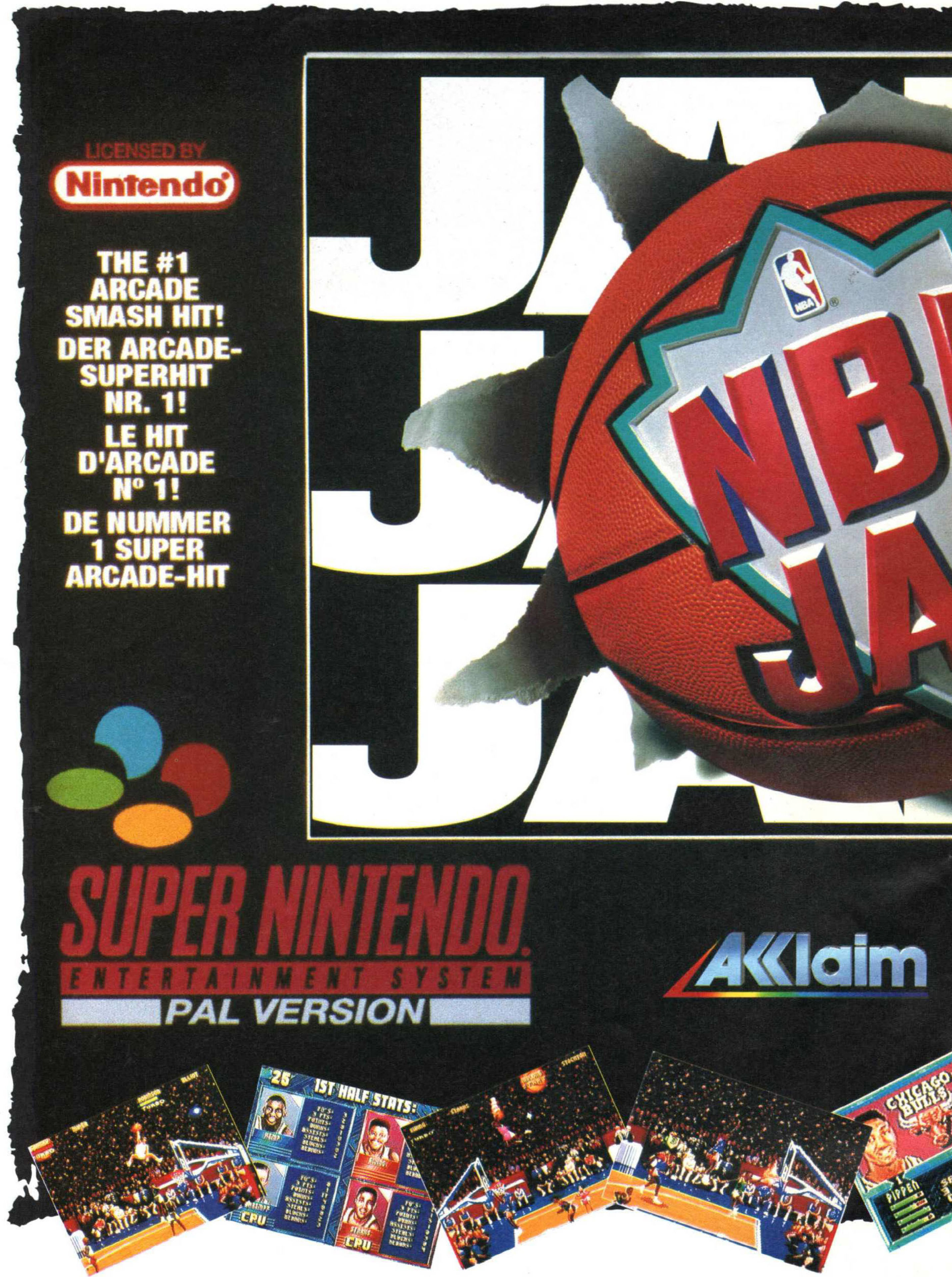


UNTER DER HAUBE

Wer sein Mega Drive stilvoll zum Achtbitter umrüsten will, kann dies jetzt mit dem neu gestylten Master Converter II tun. Der Aufsatz, mit dessen Hilfe Ihr Master-System-Module auf dem Mega Drive spielen könnt, paßt mit seinen fließenden Formen perfekt zur Optik des 16-Bitters, läßt sich aber auch dem Mega Drive I überstülpen. Für knapp 80 Mark ist das platzsparende Teil jetzt im Handel.



Ab sofort für SNES®, Mega Drive™, Game Gear™,ab





IMPORT-GEFLÖSTER



● Akira wird noch in diesem Jahr auf dem Mega Drive erscheinen. Ob die Umsetzung des Kult-Mangas offiziell nach Europa eingeführt wird, steht noch nicht fest.

● Auch die Unterwasser-Sopa Opera SeaQuest DSV wird in Amerika aufs Modul gebannt.

● Namco hat offenbar nicht vor, für das Mega Drive zu entwickeln, wohl aber für das Mega CD und das Saturn.

AUFGELESEN

● Right Said Fred ist keine Ausspruch des grantigen Feuerstein, sondern – wer weiß es noch – eine Musikgruppe. Die hat sich jetzt mit Sega zusammengetan, um eine Sonic-3-Single zu produzieren. Mehr darüber demnächst.

● Actionfreunde mit Mega CD dürfen sich auf Tomcat Alley freuen. Im Kampfflieger erlebt Ihr schweißtreibende Situationen, mit zahlreichen Filmeinblendungen angereichert. Sieht gut aus.

● Vic Tokai bemüht sich um das Mega Drive. Angekündigte Titel: Actionspektakel World Heroes, Endzeit-Cybervision Shadowrun und das Ballerspiel Subterrania. Scratch Golf und NHLPA '95 sollen gegen Winter für das Mega CD zu haben sein. Da sage noch einer, die 16-Bitter seien vom Aussterben bedroht!

● Londoner Gerücht: Virtua Formula soll das noch nicht einmal offiziell dorthin beförderte Virtua Racing vom Thron stürzen. Wer übernimmt die Pole Position? Abwarten...

● Futter für's Master System: Virgin werkelt eifrig an Battlemanix. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Juni.

● Schnell noch auf den klopperzug aufpsringen, dachte sich Takara und schiebt Fatal Fury 2 für das Mega Drive nach.

● Folgespiele sind so schön, daß Takara auch nicht von King of the Monsters 2 lassen kann. Hoffentlich kann es dem Mittelmaß seines Vorgängers entrinnen...

● Kurz vor Redaktionsschluß, deshalb nicht überprüft: Mit einem speziellen Adapter soll man Sonic 1 und 2 demnächst um weitere Levels bereichern können.

● Kein Geringerer als Softwareprofi Microsoft hat sich mit Sega zusammengetan, um am Betriebssystem des Saturns zu werkeln. Die renomierte PC-Firma wird sich in Zukunft intensiv mit Spielen und Multi-Media-Einsätzen beschäftigen. Auch auf dem PC will man daran anknüpfen. Das Werkzeug hat schon einen Namen: Windows NT. Damit erwächst dem deutschen Super-Grabber Screen Machine möglicherweise ernsthafte Konkurrenz.

● Und noch ein Saturn-Anhänger! Tengen hat kürzlich erklärt, man sei dabei, etwas für die neue Konsole zusammenzubasteln. Genaues ließen die Engländer freilich nicht verlautbaren.

● Schlagfertig: Mortal Kombat II wird für Game Gear, Master System, Mega Drive und... Saturn vorbereitet. Wir halten Euch auf dem Laufenden!



NEUES AUS





DIE WIEDERGEBURT EINES STARS

Gerade hat Lunar, The Silverstar seinen Platz in der Ruhmeshalle der SegaPro eingenommen, da steht der Nachfolger bereits Gewehr bei Fuß. Grund genug für SegaPro, in Japan bei Miaji, Shigema und Kubooka einmal den Geheimnissen dieses Erfolges auf den Grund zu gehen.

Die Entwickler von Lunar



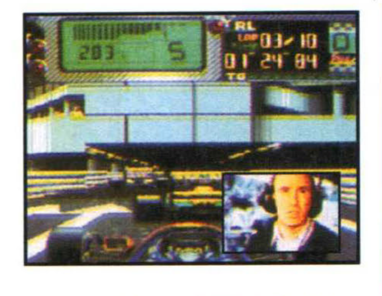
Das Hauptziel des Entwicklungsteams, das hinter Lunar - Eternal Blue steht, ist relativ einfach: Das Spiel soll eine faszinierende Herausforderung sein und wenn man es zu Ende gespielt hat (was sicher geraume Zeit in Anspruch nehmen wird) sollte der Spieler sagen: "Wow, was für ein Spiel!" Shigema arbeitet momentan an den Grafiken des Spiels und sein Ziel besteht darin, eine Storyline über ganz normale Leute zu entwickeln, die ebenso normale Gefühle haben. Das ist natürlich ein gewagtes Unterfangen in einer Fantasywelt voller Magie. Das Spielgeschehen ist in der gleichen Spielewelt angesiedelt wie auch Silverstar, aber trotzdem ist es so angelegt, daß es sowohl für Neueinsteiger alsauch für Spieler des vorangegangenen Teiles interessant ist. Der zweite Teil ist zeitlich etwas später angesiedelt und bietet ein wärmeres Klima. Das bringt natürlich auch neue Landschaften, wie zum Beispiel ein ausgedehntes Wüstengebiet. Insgesamt wird auch eine weitere Verbesserung der Grafik angestrebt. Kubooka dagegen ist für die Gestaltung der Charakter und für die Animationen verantwortlich, ein großer Teil des Entwicklungsaufwandes ruht auf seinen Schultern. Er strebt bei den Charakteren eine Entwicklung der Wissensgebiete an. Die Figuren sollen beispielsweise in der Lage sein, Schuhe anzufertigen. Auch das Kaufen und Verkaufen von Waren soll ein ganzes Stück ausgebaut werden. Als Produzent zeichnet Miaji für Lunar – Eternal Blue verantwortlich. Er strebt eine Veröffentlichung an, die die Spieler schon mit ihren optischen Reizen in den Bann ziehen wird. Außerdem sollen auch die Kampfsequenzen noch erheblich aufgepeppt werden. Alle diese Entwicklungen deuten auf ein absolutes Mega-Spiel hin – da aber erst ca. 30% des Spieles fertig sind, wird es wohl noch eine ganze Weile dauern, bis wir Euch das fertige Spiel vorstellen können. Bis dahin müßt Ihr jedoch mit dem vorlieb nehmen, was wir an Bildschirmfotos und Entwürfen ergattern konnten.

IHR WOLLT NOCH MEHR!?!

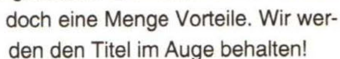
Richtig deftige Straßenkämpfe stehen ja nach wie vor hoch im Kurs - und jetzt steht der dritte Teil von Streets of Rage ins Haus! Bereits die ersten beiden Teile konnten ja viele Fans finden und der dritte Teil des Prügelepos setzt da noch einen drauf! Die Prügelei geht also gnadenlos weiter und diesmal werden noch zusätzliche, ausgefeilte Spezialbewegungen geboten. Außerdem stehen jetzt insgesamt vier Charakter zur Wahl: Neben Axel, Blaze und Sammy hat jetzt Zan, das neue Mitglied des Teams, seinen ersten Auftritt. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe von SegaPro. Bei dem Spiel handelt es sich um ein 24 Mbit-Modul, das bis oben hin mit Action vollgepackt ist. Die Bildschirmfotos geben Euch schon mal einen kleinen Vorgeschmack...



MACHT SEGAS NEUES SPIEL DAS RENNEN?



Es ist eine alte Weisheit, daß es sich lohnt, auf die wirklich guten Dinge zu warten. Und bei Segas neuem Rennspiel ist das nicht anders. Domarks F1 ist dagegen ein milder Sonnenschein und sogar Virtua Racing sollte auf dieses Spiel achten. Die Grafiken sind wirklich sehr gut gelungen und Ihr werdet mit möglichen Optionen geradezu überflutet. CD bietet halt doch eine Menge Vorteile. Wir werden den Titel im Auge behalten!







WING COMMANDER

Nachdem sich der Wing Commander bereits auf mehreren Systemen eine Reputation als genialer Flugi geschaffen hat, nähert sich jetzt auch die Mega-CD-Version der Vollendung. Erstaunlich, daß man sich zunächst für die CD-Version entschieden hat. Die Entwicklung ist momentan zu ca. 80% abgeschlossen und vermutlich wird das Spiel ab Ende April im Handel erhältlich sein. Wir werden Euch mit einem ausführlicheren Preview versorgen, sobald eine lauffähige Version bei uns eingetroffen ist.

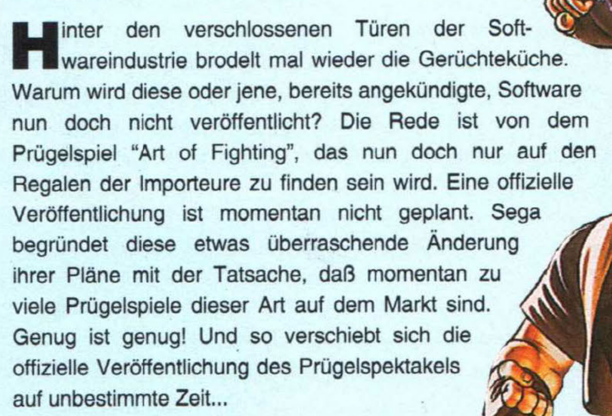




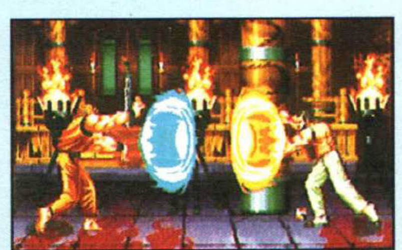
JAP CHARTS

1. NEU SHINING FORCE
2. NEU STREET FIGHTER II Plus
3. NEU LETHAL ENFORCER
4. NEU PUYO PUYO
5. GUNSTAR HEROES
6. VAY
7. COLUMNS III
8. NEU SONIC THE HEDGEHOG CD
9. NEU SHINING FORCE GAIDEN II
10. NEU SHINING FORCE GODS INHERITANCE

JETZT WIRD NOCH MAL KRÄFTIG ZUGESCHLAGEN



Hinter den verschlossenen Türen der Softwareindustrie brodelt mal wieder die Gerüchteküche. Warum wird diese oder jene, bereits angekündigte, Software nun doch nicht veröffentlicht? Die Rede ist von dem Prügelspiel "Art of Fighting", das nun doch nur auf den Regalen der Importeure zu finden sein wird. Eine offizielle Veröffentlichung ist momentan nicht geplant. Sega begründet diese etwas überraschende Änderung ihrer Pläne mit der Tatsache, daß momentan zu viele Prügelspiele dieser Art auf dem Markt sind. Genug ist genug! Und so verschiebt sich die offizielle Veröffentlichung des Prügelspektakels auf unbestimmte Zeit...



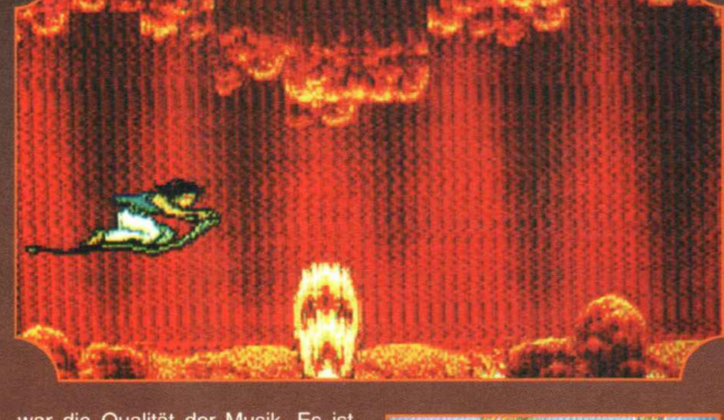


- Der neueste Titel von Tengen ist ebenfalls für April im Visier. Grind Stormer ist ein für einen Spieler geplantes Shoot'Em'Up, das zunächst als Automat bekannt wurde. Falls noch ein paar gute Neuerungen enthalten sind, stehen die Chancen nicht schlecht, daß die Thunderforce-Fans gutes, neues Futter für ihre Maschine finden. Grind Stormer wurde vom Automaten umgesetzt und wir werden Euch das Spiel in einer der nächsten Ausgaben in voller Länge vorstellen.
- Obwohl sich die Entwicklung von Outrunners mehr auf das Saturn bezieht, wird vermutlich eine Mega-Drive-Version im Mai erscheinen. Basierend auf dem bekannten Automaten Outrun, bietet die Arcade-Version von Outrunners Spielmöglichkeiten für acht Teilnehmer! Auf dem Mega Drive dagegen wird man sich mit einem Zwei-Spieler-Split-Screen zufrieden geben müssen.
- Golf-Fans aufgepaßt! Mit Devil's Course liegt eine weitere 3-D-Golfsimulation vor, deren Entwicklung praktisch abgeschlossen ist. Damit drängt ein weiterer Titel auf den ohnehin recht dicht besetzten Golfbereich auf dem Mega Drive. Kein Thema, das Spiel sieht sehr ordentlich aus, aber wird es an PGA Tour Golf herankommen, das auf dem Mega Drive den Standard setzt? Nächsten Monat verraten wir Euch mehr über dieses Spiel.
- Obwohl Segas neue Wundermaschine alle Welt in Atem hält, stürmen momentan die Japaner in die Arkaden, um eine Runde Ridge Racer von Namco zu spielen. Untersuchungen haben ergeben, daß Virtua Racing und Ridge Racer momentan in den Spielhallen die Renner sind.



Disneys Aladdin

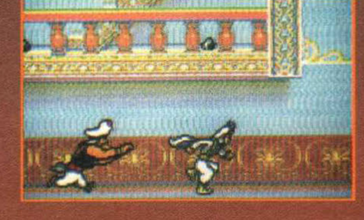




Vielleicht haben ja einige von Euch den genialen Disneyfilm "Aladdin" gesehen. Fast zeitgleich mit dem Film konnte der Held dieses Abenteuers auch sein Debüt auf dem Mega Drive feiern. Die Mega-Drive-Version haben wir Euch ja bereits vorgestellt, aber auch die Besitzer von Master System und Game Gear können jetzt die Abenteuer von Aladdin und der schönen Prinzessin Jasmin erleben. Insgesamt sechs umfangreiche Stufe warten nur darauf, um von Euch erkundet zu werden. Der große Finsterling Jafar möchte unter allen Umständen die Wunderlampe in seinen Besitz bringen, die tief in einer geheimnisvollen Höhle verborgen ist. So weit, so gut – die Sache hat nur einen winzigkleinen Haken: Der Tigergott hat Jafar verraten, daß nur ein Mensch die Höhle betreten kann, dessen Verstand ein ungeschliffener Diamant ist.

In Agrabah, einem Wüstenland, fristet Aladdin unterdessen mit kleinen Diebstählen seinen Lebensunterhalt. Dabei hilft ihm sein kleines Äffchen Abu. Aladdin weiß natürlich nicht, daß er der ungeschliffene Diamant ist, nach dem Jafar und der Tigergott suchen. Aladdin muß jetzt versuchen, alle Gefahren zu meistern und die Wunderlampe mit Jasmins Hilfe aus der Höhle herausbringen. Das wird jedoch gar nicht so einfach, denn in der Höhle fallen Steine herab und außerdem haben sich dort zahlreiche Bösewichter zusammengerottet, um Aladdin daran zu hindern, die Lampe in seinen Besitz zu bringen. Selbst wenn es Aladdin gelingt, sein Ziel zu erreichen, muß er immer noch die schöne Jasmin mit Hilfe des fliegenden Teppichs aus den Klauen des Schurken Jafar befreien. Grafisch sieht man wieder deutlich, daß Disney sein scharfes Auge auf der Produktion ruhen ließ. In der Tat sehen die Abenteuer von Aladdin der Mega-Drive-Version recht ähnlich, so daß die Master-System- und Game-Gear-Freunde sich jetzt schon freuen dürfen. Was uns insbesondere aufgefallen ist, war die Qualität der Musik. Es ist schon erstaunlich, was die Programmierer diesmal aus den 8-Bit-Geräten herausgeholt haben. Aladdin ist für einen Spieler vorgesehen – aber der wird einiges zu tun haben, um das 4-Mbit bis zum (hoffentlich!) glücklichen Ende durchzuspielen. Wir halten Euch auf dem laufenden...

● Stefan Schachler





Erscheinungstermin: April 1994



MYSTERY MANSION



In diesen finsteren Gewölben kommt selbst den wagemutigsten Abenteurern eine Gänsehaut...

Gruselt Ihr Euch gerne? Na, prima, dann kann demnächst die Gänsehaut so richtig sprießen. Mystery Mansion heißt das neueste Adventurespiel, das momentan bei Sega in der Mache ist. Dieses Abenteuer entführt Euch in ein gruseliges, altes Spukhaus, indem Ihr jede Menge Abenteuer erleben wird. Alles fing an, als Eure Schwester sich nach draußen auf-



machte, um Schmetterlinge zu fangen. Die letzte Spur von ihr muß irgendwie mit dem alten Haus zusammenhängen – seitdem fehlt von der Ärmsten jedes Zeichen! Klar, daß Ihr Euch sofort aufmacht,



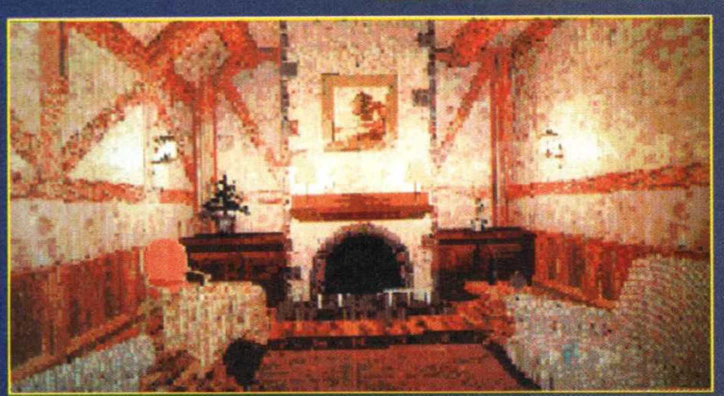
um Eure Schwester den Klauen des Bösen zu entreißen! Wenn Euch das nicht gelingen sollte, dann hat sie ein ernstes Problem: Sie wird in einen Schmetterling verwandelt, und die haben ja zum Beispiel nicht gerade eine hohe Lebenserwartung. Aber die Mystery Mansion, so lautet der Name des Spukhauses, ist verflucht. Viele haben schon dieses grausige Schicksal erlitten, und haben für kurze Zeit noch ihr Dasein als Schmetterling gefristet. Deshalb solltet Ihr nicht lange zögern: Kriecht durch die finstersten Korridore, öffnet schwere, quitschende Türen und bereitet Euch auf viele Rätsel vor. Denn die müßt Ihr auf jeden Fall lösen, wenn Ihr Eure Schwester noch retten wollt. (Ansonsten könnt Ihr sie demnächst vielleicht im Schaukasten eines Sammlers bewundern...) Grafisch präsentiert sich Mystery Mansion im 3-D-Stil. Ihr erlebt alles aus der Perspektive, die auch ein Mensch hätte, wenn er sich in dem Spukhaus von Zimmer zu Zimmer schleicht. Mystery Mansion ist für einen Spieler angelegt – wir werden Euch natürlich mit mehr Informationen versorgen, sobald die spielbare Version bei uns in der Redaktion eingetroffen ist. Bis dahin könnt Ihr Euch aber schon mal die Bildschirmfotos ansehen, damit Ihr einen Eindruck von dem bekommt, was Euch demnächst die Haare zu Berge stehen lassen soll. Was wir bis jetzt in Augenschein nehmen konnten, sah jedenfalls sehr interessant aus.

Stefan Schachler

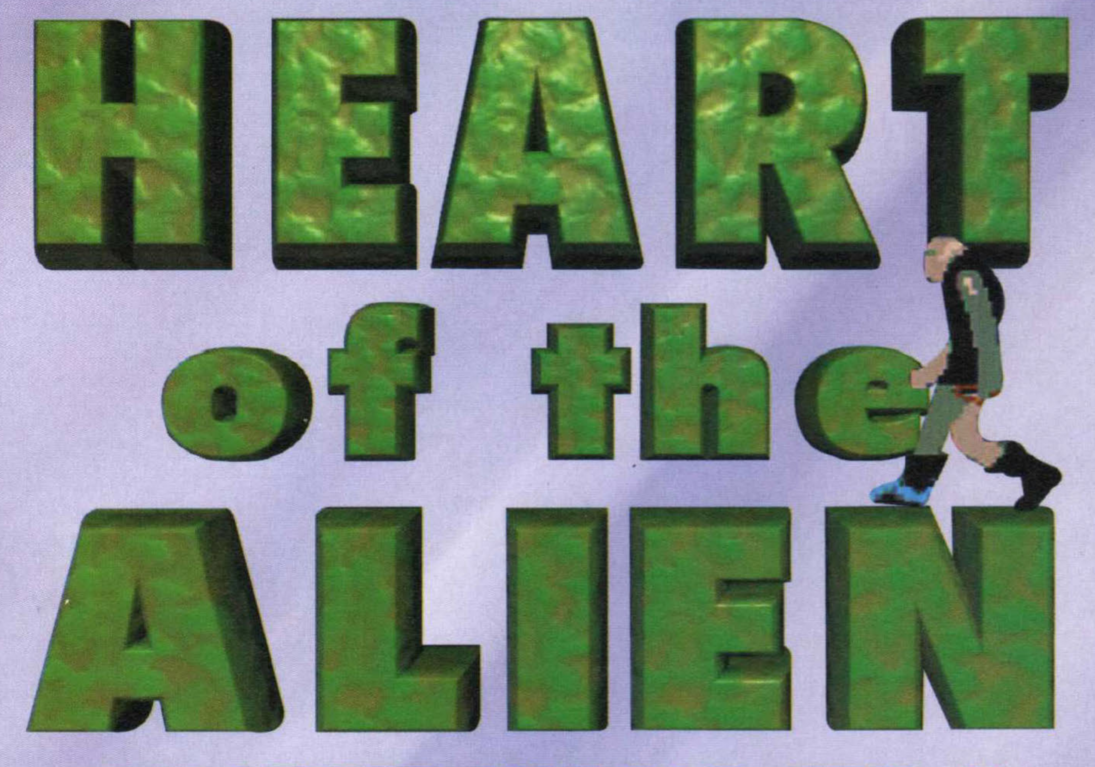




Hmmm...Kaffee und Kuchen...das sieht einfach zu gut aus, um wahr zu sein...







HEART of the ALIEN

ANOTHER WORLD TEIL II

Könnte dieses Spiel die Zukunft des Mega-CD revolutionieren? Die Veröffentlichung des Multi-Mega ist für April geplant. Falls dieser Termin eingehalten wird oder die andere Konsole überlebt, sind natürlich qualitativ hochwertige Spiele notwendig. Die Frage ist nur, ob es Virgin und Interplay gelingt, die zur Zeit schwachen Spieleveröffentlichungen zu verbessern und alle Zweifel der Fans zu beseitigen. Aber zunächst werfen wir einen ersten Blick auf den Nachfolger von Another World.

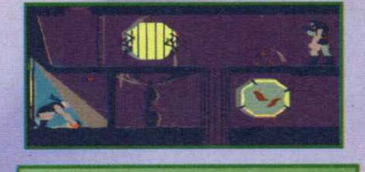




Der nächste Ausflug in Another World folgt einem ähnlichen Leitfaden, wie das ursprüngliche Modul. Es handelt sich um ein Rätselspiel mit Plattformstrukturen, sehr großen Figuren und viel Ritterlichkeit. Ihr steuert Buddy, der im ganzen Spiel eine mysteriöse Aura um sich verbreitet. Der Charakter ist recht ansprechend und auf Anhieb sympathisch. Das Modul bietet viel Spieltiefe, kernige Rätsel und eine sehr überzeugende Aufmachung. Freut Euch auf eine sehr interessant gestaltete Spielewelt und die beeindruckende Spielbarkeit dieses Moduls.

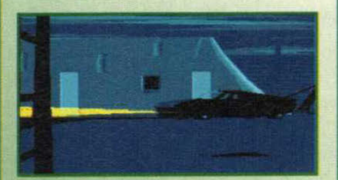






ANOTHER WORLD
WIR BLENDEN ZURÜCK

Alles ging mit dem fantastischen Another World los. Die beeindruckende Grafik und die fantastische Atmosphäre machte das Spiel weltweit bekannt, das Spiel zeichnete sich durch gefüllte Vector-Polygone, eindrucksvolle Animationen und einen kernigen Schwierigkeitsgrad aus. Damit rückte Another World ins Rampenlicht und verdienterweise gewann das Spiel vier größere Auszeichnungen. In der Rolle von Lester Knight Chaykin experimentiert Ihr mit einem Teilchenbeschleuniger. Lester war gerade dabei, Wasserstoffteilchen auf Lichtgeschwindigkeit zu beschleunigen, als sich ein kleiner Unfall ereignete: Er wird auf einmal auf einen fernen unwirklichen Planeten gebeamt... Nachdem Lester das Bewußtsein wiedererlangt hat, gibt es eigentlich nur noch zwei Dinge, die zwischen ihm und dem Weg nach Hause stehen: Jede Menge Rätsel und natürlich lästige Aliens. Glücklicherweise steht Euch Buddy, der gegen das Imperium arbeitet, zur Seite. Und jetzt beginnt das Abenteuer. Neben ausgiebiger Action quer durch das Spiel fallen besonders die Animation in der Rotoscope-Technik auf.



Hierbei dienen die Aufnahmen echter Schauspieler als Grundlage für die Figur im Spiel. Zweifelsohne hat Another World auf dieser Grundlage einen Standard für Plattform-Abenteuer gesetzt. Da stellt sich natürlich die Frage, ob der zweite Teil genauso gut sein wird – wir halten Euch auf dem Laufenden, sobald die fertige Version vorliegt. Der erste Eindruck verheißt jedenfalls ein gutes und interessantes Spiel.





Buddys Dorf ist in Aufruhr, seine Mitbewohner sind gefangengenommen und seine Welt wird von einer bösen Macht beherrscht. Um die Ärmsten aus ihrer Zwangslage zu befreien und den Frieden wieder herzustellen, muß sich Buddy zahlreichen neuen Feinden stellen und jede Menge Rätsel lösen. Und das alles nur mit Hilfe einer schießenden Peitsche, Lesters Unterstützung und Eurem Gehirnschmalz! Wie von Jeremy Barnes, dem leitenden Programmierer von Interplay zu erfahren war, gibt es sogar Situationen, in denen Lester Buddy vor dem sicheren Tod bewahrt, anschließend aber selbst ins Gras beißt! Der Hauptteil des zweiten Abschnittes spielt übrigens im Gefängnis - geht alles glatt, werdet Ihr am Ende mit Bildern der befreiten Gefangenen belohnt und könnt zusehen, wie das Gefängnis bis auf die Grundmauern niederbrennt.

Tausend Tode oder was?

Immer wieder wird es vorkommen, daß der Tod gnadenlos zuschlägt: Das präsentiert sich dann als Explosion, die Figur verschwindet einfach oder wird von Treibsand verschlungen. Leider gibt es nur ein oder zwei Todessequenzen, aber als Entschädigung ist das gesamte Spiel mit solchen schauerlichen kleinen Animationen vollgepackt. Als wir uns die frühe Version von Another World ansahen, war nur eine dieser Sequenzen bereits fertig, es ist aber zu erwarten, daß das fertige Spiel weit mehr bietet.

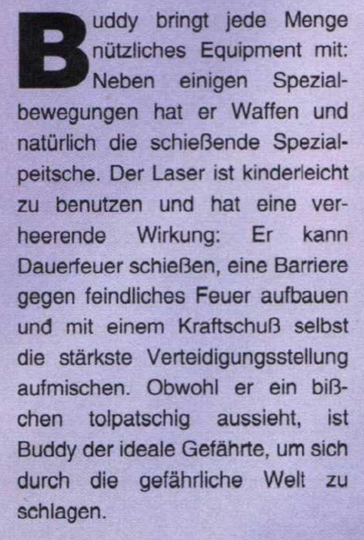






DIE SCHLACHT KANN BEGINNEN

Nach einem circa zwei Minuten langen Introfilm finden wir den etwas verwirrten Buddy im Spielfeld. Wer nach rechts geht, der macht gleich Bekanntschaft mit einem Monster (Ein großer, böser Wolf, auf dessen Speisezettel "Buddy" steht...), so daß nur der Weg nach rechts übrigbleibt. Hier geht es dann gleich mit dem ersten Geschicklichkeitstest los: Jede Menge Schleimtropfen hängen an der Decke und fallen natürlich genau dann herunter, wenn Ihr da vorbei wollt. Ein Tropfen reicht bereits, um Euch in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Danach geht es mit dem Fahrstuhl hoch - direkt in ein übles Gefängnis, wo Ihr Euch den Weg freischießen müßt. Vorsicht ist angesagt, denn eine falsche Entscheidung und...! Aber Profis wie Ihr schaffen es bestimmt, das Gefängnis mit heiler Haut zu verlassen.



Buddy bringt jede Menge nützliches Equipment mit: Neben einigen Spezialbewegungen hat er Waffen und natürlich die schießende Spezialpeitsche. Der Laser ist kinderleicht zu benutzen und hat eine verheerende Wirkung: Er kann Dauerfeuer schießen, eine Barriere gegen feindliches Feuer aufbauen und mit einem Kraftschuß selbst die stärkste Verteidigungsstellung aufmischen. Obwohl er ein bißchen tolpatschig aussieht, ist Buddy der ideale Gefährte, um sich durch die gefährliche Welt zu schlagen.







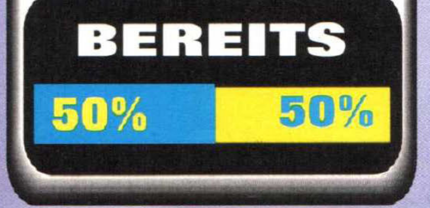




Veröffentlichungstermin:
Mai/Juni Spieler: 1

WIR MEINEN:

Another World ist ein sehr interessantes Spiel, das die meisten Mega-CD-Besitzer begeistern wird. Vielleicht wird sich der eine oder andere sogar angesichts dieses tolles Silberlings zähneknirschend ein CD-Laufwerk besorgen. Zusammen mit Another World wird Heart of the Alien die Spielewelt revolutionieren und dem Mega-CD neues Leben einhauchen. Dieses Spiel ist sicher eine der vielversprechendsten Veröffentlichungen in diesem Jahr.





Beton- und Hohlköpfe kennt man zur Genüge, aber was ist ein Blechkopf? Ganz einfach – der liebevoll gewählte Name eines Hüpfhelden. Microprose schickt den niedlichen Roboter durch vier riesige, fremdartige Landschaften, damit er am Ende dem üblen Grim Squidge den Garaus machen kann. Mit einer Kanne Öl bewaffnet, besuchten wir das putzige Kerlchen...

Grim Squidge ist ein Dieb. Seine Spezialität sind Sterne: Leidenschaftlich pflückt er sie vom Himmel und versteckt sie in seinem Reich. Doch ohne das Sternenlicht wird das Universum versinken.... Ein Held muß also her! Seufzend macht Tinhead sich auf den dornenreichen Weg zu Squidge - nicht, ohne von zahllosen Flug-, Tropf- und Vorzeitmonstern nach Kräften behindert zu werden.

Die lange Reise führt durch Raumhäfen, gruselige Raumschiff-Wracks, überwucherte Urzeitdschungel und abgedrehte Technostädte. Um den mehr oder weniger niedlich daherkommenden Gegnern zu entwischen, darf Tinhead sich seiner Waffen bedienen. Er hat einen Blaster mit Rundumausrichtung, kann Smart Bombs einsetzen, die in Form umherspringender Kugeln den Bildschirm freipusten oder seine Gegner schlicht überfliegen.

Per Hüpfball, Raketenpack oder Rotorblättern kann der kleine Blechkamerad sich in die Lüfte schwingen, aber auch Turboräder liegen als Extra herum. Mit ihnen rast er als Superradler blitzschnell durch die Gegend - nein, einen Wirbelangriff und eine blaue Uniform hat er aber nicht! Microprose hat sich sichtlich bemüht, ein möglichst originelles Jump & Run auf die Beine zu stellen. Außer Propellern, Lifts und Katapulten befördern auch Magnetreihen und Antigrav-Plattformen unseren Helden in höhere Regionen. Manche sind allerdings eher hinderlich als hilfreich!

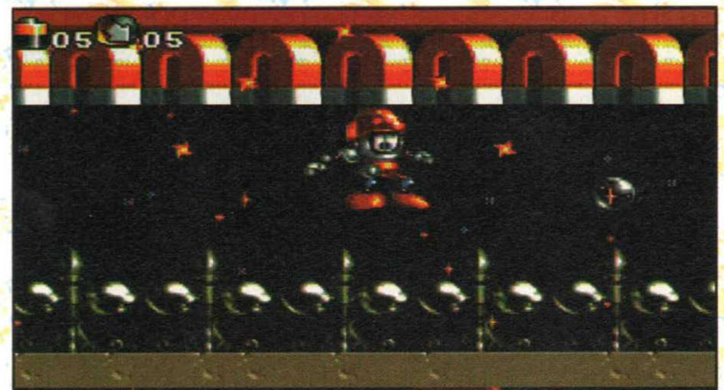


Versucht, Eurem runden Transportmittel keinen Schaden zuzufügen; sie sind wichtig für Euch!



Diese stacheligen Geschöpfe führen nichts Gutes im Schilde und sie treten in Mengen auf...







Feuert zweimal auf diese Dinos und sie werden Euch nicht wieder belästigen.

Jede der vier großen Welten ist in drei Abschnitte unterteilt. In deren Mitte erleichtern Rücksetzpunkte die Reise, zahlreiche Bonusrunden verlängern sie. Tinhead hat eine Menge zu tun, scheint aber, nach erstem Augenschein, immer eine Lösung parat zu haben.

Unfaire Stellen soll es nicht geben, dafür blendend schöne Landschaften und liebevoll animierte Sprites. Die Bitmapgrafik und vielen Animationsstufen nicht nur der Hauptfigur sollen das Äußerste aus dem Mega Drive kitzeln, ohne lange nachladen zu müssen. Spendieren wir den Programmierern also ein paar Batterien, damit sie das putzige Springspektakel möglichst bald auf Hochglanz poliert abliefern können!

● Eva Hoogh



Schießt zweimal auf diese rosa Mutanten, das wird sie lehren, sich derartig aufzuführen...



MORTAL KOMBAT

Gerade haben wir Euch mit jeder Menge Spieletips zu Mortal Kombat auf dem Mega Drive, dem Master System und dem Game Gear versorgt, da zeichnet sich die Mega-CD-Version am Horizont ab. Die CD-Version wurde von Probe Software Ltd. entwickelt und wird über Acclaim vertrieben. Bereitet Euch auf eines der besten Prügelspiele aller Zeiten vor – und wir bieten Euch schon mal einen Blick auf Sonya Blade, Goro und Liu Kang!

Hintergrund

John Tobias und Ed Boon waren diejenigen Programmierer, die den ursprünglichen Spielautomaten auf die Beine stellten. Das Konzept zeichnete sich durch die Idee aus, richtige Schauspieler zu digitalisieren und die Grafiken in ein Videospiel einzubauen. Gerade die Umsetzung für das Mega Drive hat die Möglichkeiten dieses Verfahrens deutlich gezeigt - mit dem Ergebnis, daß Mortal Kombat in kaum einer Spielekiste fehlt. Ihr steuert einen der Kämpfer in einem Wettkampf, der Martial Arts vom Feinsten bietet. Mit Hilfe von Skandalen und Betrug wurde Shang Tsung vor langer Zeit der Meister und Ausrichter des Turniers. Ihm zur Seite steht Goro, sein Gefolgsmann, den wir Euch in einer früheren Ausgabe von SegaPro bereits ausführlich vorgestellt haben. Um die Worte eines erst kürzlich verblichenen Kämpfers zu zitieren: Laßt den Wettkampf beginnen und möge der beste Kämpfer alle Mitbewerber dahin zurückprügeln, wo sie hergekommen sind.

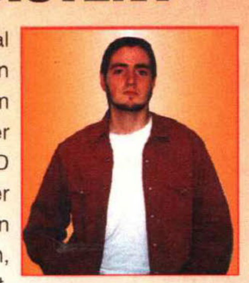


LETZTE MELDUNG:

Kurz vor Drucklegung haben wir noch erfahren, daß der Hyper-Speed-Cheat im Spiel enthalten bleibt. Darüber hinaus wird das Spiel auch im Normalmodus wesentlich schneller sein. ENDE DER MELDUNG



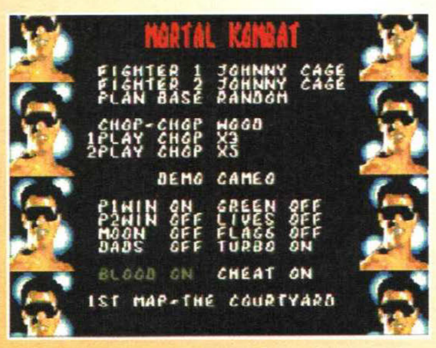
ADRIAN CURRY - PRODUKTIONSASSISTENT



Nach den Umsetzungen von Mortal Kombat für Amiga und PC arbeitet Adrian Curry zur Zeit mit seinem Team rund um die Uhr. Probe Software hat es in nur vier Monaten geschafft, Mortal Kombat für CD umzusetzen – kein Wunder, denn der Veröffentlichungstermin rückt mit Riesenschritten näher. Um nähere Informationen zu bekommen, haben wir Adrian nach den Neuerungen gefragt, die Mortal-CD zum besten Prügelspiel aller Zeiten machen sollen: Die hauptsächlichen Veränderungen haben nicht nur bei Grafik und Sound, sondern überraschenderweise auch beim Spielablauf stattgefunden. Die Grafiken konnten um satte 100% zulegen, indem jetzt für die Animationen doppelt so viele Bilder wie vorher verwendet werden. Auch verschiedene Hintergründe wurden mit zusätzlichen Animationen und mehr Farben aufgewertet. Besonders deutlich wird das bei Goro's Lair. Die Musik bietet durchweg CD-Qualität und zeigt fast keine Unterschiede zum Automaten. Übrigens bietet Virgin zur Zeit auch eine Audio-CD mit dem Soundtrack dieses Spiels an.

SCHNELLER, ALS DER BILDSCHIRM ERLAUBT

Was hat eigentlich die Mega-Drive-Version von Mortal Kombat so interessant gemacht? Sicher, die kernig-deftige Atmosphäre im Spiel macht Spaß, aber der versteckte Cheat-Bildschirm war auch nicht ohne. Was würdet Ihr dazu sagen, wenn in der Mega-CD-Version im Cheat-Bildschirm eine Option zu finden wäre, mit der das Spiel noch erheblich beschleunigt werden kann? Das wäre doch wirklich super, und vor allem bräuchte niemand mehr zu stöhnen, daß das Spiel zu langsam ist! Die Frage ist nur, ob dann der Bildschirmaufbau noch mitspielt. Deshalb wird diese Option vielleicht doch nicht zu finden sein, aber wir hoffen mit Euch, daß die fertige Version diese Möglichkeit bietet.



MEGA CD

Veröffentlichungstermin:
MÄRZ 94 / Spieler: 2

WIR MEINEN:

Wir konnten einen Blick auf die laufende Arbeit werfen - und sind trotzdem ein wenig enttäuscht! Die Animation und Musik wurden zwar grundlegend verbessert, aber an den anderen Grafiken konnten wir kaum Verbesserungen feststellen. Die Kämpfer erreichen nach wie vor nur 75% der Größe Ihrer Vorbilder aus der Spielhalle und auch die Hintergründe bieten, von Goro's Lair einmal abgesehen, nur wenig Animationen. Der beschleunigte Spielablauf dagegen ist sehr gut gelungen, bleibt nur die Frage, ob das in der endgültigen Version auch so bleibt.

FERTIGSTELLUNG
70% | 30%



Marko hat nicht nur seinen Fußball, mit dem er in der Stadt aufräumt, sondern auch eine Waffe, die sich in einigen Spielsituationen als sehr praktisch erweisen kann. Zwar braucht die Waffe nicht nachgeladen zu werden, aber sie bleibt selten lange genug in Markos Händen.

Marko ist vielleicht nicht ein Mann aus Stahl - aber aus Leder ist er bestimmt. Es gibt ab und zu Situationen, in denen unser Held ein wenig verängstigt aussieht - siehe Bild! Es ist ja schon schaurig genug, in den Kanälen an Ketten herumzuklettern, aber mit einem Fußball...?

Keine Frage: Die Qualität der Plattformspiele steigt und Domarks bekanntester Charakter trägt sein Scherflein dazu bei. Marko's Magic Football stellt einen ganz neuen Ansatz bei den Plattformern dar - keinen Moment zu früh, denn Plattformspiele sind und bleiben mit solchen Neuerungen sehr interessant. Wir haben uns mit Anna und Jo zusammengesetzt, um einmal ausgiebig über Fußball, Plattformspiele und im besonderen Marko zu reden.

Colonel Brown und ein fieser Wissenschaftler haben eine Substanz entwickelt, die grauenhafte Genmanipulationen bewirkt. Jedes Wesen oder Ding, das mit dieser Substanz in Kontakt kommt, verwandelt sich sofort in ein schauerliches, mutiertes Monster. Marko war gerade draußen auf der Straße und spielte wie gewöhnlich Fußball, als er zufällig seinen magischen Ball in den Abfallhaufen einer Spielzeugfabrik schoß. Unglücklicherweise waren gerade in dieser Fabrik die Finsterlinge am Werkeln. Ohne zu zögern macht sich Marko sofort auf, um quer durch die Stadt zum Sterling Tower zu gelangen - die einzige Chance, um den finsteren Colonel noch zu stoppen. Eure Aufgabe besteht darin, Marko und seinen magischen Fußball durch insgesamt 14 Stufen zu geleiten, die von schleimigen Problemen nur so wimmeln.

WAS IST NEU?

Marco's Magic Football ist ein 16 Mbit Modul, das auf einen Spieler ausgelegt ist. Das Plattformabenteuer bietet sehr ansehnliche Grafiken und präsentiert sich in der Seitenansicht. Die insgesamt 14 Stufen führen Euch unter anderem in die Vorstädte, das Industriegebiet, die Kanäle, auf eine Baustelle, in den Zirkus und natürlich in die Spielzeugfabrik. Die Hauptattraktion ist sicher die Grafik, die von Jolyon Meyurs (Jo) liebevoll gezeichnet wurde. Besonders hat uns natürlich die Idee zu dem Spiel interessiert, aber auch die Anfänge des Projektes wollen wir Euch nicht vorenthalten.



UNSER EINDRUCK:

Die Hauptattraktion bei diesem Spiel sind sicher die guten und farbenfrohen Animationen und Grafiken und natürlich Marko, der Held dieses Spiels. Jede Figur wurde mit viel Liebe zum Detail entwickelt und mit Animationen zum Leben erweckt. Was den Spielablauf angeht, so sieht alles sehr leicht aus, wenn ein Profi das Joypad in die Hand nimmt. Spielt man selbst, dann gestaltet sich natürlich alles ein bißchen schwieriger. Marko ist ein Spiel, dem wir mit großem Interesse entgegensehen.



Erste Bilder von Marko



Wo sind also die Ideen zu Marko, dem Namen und dem Spiel hergekommen? Es war der Geschäftsführer von Domark, Mark Strachan, der sich für die Realisierung dieses Projektes entschied. Das war vor rund 18 Monaten! Und anstatt den normalen Fußballansatz zu wählen, entschied er sich für den Plattformcharakter Marko. Und genau das ist der Punkt - eine gute Idee, und ein neuer Star erscheint am Spielehimmel. Nach einer guten Idee ist natürlich jede Menge harte Arbeit notwendig, aber die Bildschirmfotos geben Euch schon mal eine Idee, was demnächst auf Euch zukommt.









PRO

Leserbriefe

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, alle Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verseht sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung (soweit vorhanden) wird mit einem SegaPro-T-Shirt ausgezeichnet! Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum.

REAKTIONEN

Hallo SegaPro, ich muß jetzt auch mal meinen Senf zum Mega-CD dazugeben. In Eurer Feb.-Ausgabe ärgerte sich P.Petersson sehr über die neue Maschine von SEGA. Ich gebe zu, die Software, die zur Zeit in Deutschland erhältlich ist, ist bis auf wenige Ausnahmen enttäuschend. Ich bin ein kleiner US-Spielefreak und habe mir die US-Mega-CD-Maschine gekauft. Deshalb höre ich mich viel nach Spielen um, die nur (bisher) über Import zu kaufen sind. Ich möchte allen Mega-CD-Besitzern Mut machen. Die Maschine ist, auch wenn es jetzt noch so aussieht, keine Fehlanschaffung! Ich bin bereits im Besitz von z.B. Dragon's Lair, einmal gespielt, und ich möchte nicht mehr ohne mein CD-Gerät sein. Es erwartet uns Lunar the Silver Star, ein Rollenspiel in Shining-Force-Stil, Ground Zero, Texas, ein geniales Shoot 'Em Up, grafisch besser als Sewer Shark oder Night Trap; AX 101, ein ebenfalls Full-Motion-Video-Ballerspiel, Mansion of Hidden Souls, göttlich, dieses Spiel muß man gesehen haben, um es glauben zu können, volle 360 Grad Bewegungsfreiraum, Price Fighter, ein Boxspiel, ebenfalls 360 Grad turns, Full-Motion-Video, Dracula unleashed, Double Switch im Stil von Night Trap, Jurassic Park, das ebenfalls wieder ein Hammer sein wird.

Es ist eine Frage der Zeit, wann all diese Spiele bei uns einschlagen werden, meiner Meinung nach war die Veröffentlichung des Mega-CD einfach etwas zu früh, die Zeit des Mega-CD kommt noch, wer wartet, der wird belohnt, meiner Meinung nach lohnt es sich. Das Mega-CD ist bestimmt nicht die ultimative Sache, aber doch ein Schritt in die richtige Richtung. Ich möchte mein Schreiben mit einem Zitat beenden. Gestern erst erinnerte mich mein guter alter Kumpel und Co-Pilot Ghost an eine wichtige Sache und zwar: "RELAX, PRETEND IT'S JUST A GAME, MAYBE IT'LL BE FUN." GHOST.

Michael Bolz, Steppach.

NINTENDO-FREAK

Hallo SegaPro, ich möchte mich mal über den Brief von P.Petersson aus Braunschweig beschweren.

Es sieht mir so aus, als ob es sich um einen Nintendo-Fan handeln würde, der Angst hat, daß Sega mit dieser Spitzen-Hardware Nintendo die Marktführung abnehmen könnte. Petersson versucht, uns, die Sega-Fans vom Mega-CD II abzuhalten. Ich hoffe, es gelingt ihm nicht. Qualität hat schließlich auch ihren Preis; ich selber werde mir das Gerät im nächsten Monat zulegen. Gut fand ich Ihre Antwort auf diesen Brief, sehr passend.

Stephan Olesch, Leipzig

Der "Brief des Anstoßes" von P. Petersson war auf der Leserbriefseite in unserer Februar-Ausgabe abgedruckt. Bitte teilt uns Eure Meinungen zum Mega-CD/-Spielen mit!

32MBIT

Liebes SegaPro-Team, ich habe gehört, daß es demnächst eine 32 Mbit-Konsole geben soll. Stimmt das und wenn ja, ist sie mit dem Mega-CD 2 kompatibel?

Sebastian Lazak, Stadtallendorf

Die Firma Commodore hat eine 32-Bit-Konsole auf den Markt gebracht, die aber eine von der Mega-CD abweichende Betriebsweise hat und daher weder mit dem Mega-CD 1 noch mit dem Mega-CD 2 kompatibel ist.

HI PROS,

ich bin begeisterter SegaPro-Leser und habe eine Frage: Da ich glaube, daß der Mangel an Farben die digitalisierten Bilder des MCD erheblich beeinflußt, würde ich gerne wissen, ob man die Farbpalette nicht erweitern kann?

Kenan Ayfekin, Köln

Das ist leider nicht möglich. Das Mega-CD ist an die Fähigkeiten des Mega Drive gebunden, es ist keine eigenständige Konsole.

BLUTRÜNSTIG

Hallo Seganer, Ich bin 23 Jahre alt, Student aus Düsseldorf. Ich hätte es nie für möglich gehalten, daß auch ich einmal den Weg zu Videospielen finden könnte, doch nun ist es schon mein Hobby und ich erlaube mir sogar den Luxus, dieses Magazin monatlich zu kaufen...Aber zum Wesentlichen:

Aufmachung und Inhalt Eures Magazins sind informativ und hilfreich zugleich; auch Euer Bemühen, objektiv zu bleiben, finde ich erwähnenswert. (z.B. 2 Meinungen bei Tests etc.)

Doch ganz ohne Kritik geht es doch nicht:

Bei einigen ProTips bzw. Tests bekomme ich den Eindruck, daß einige von Euch Blut bei Videospielen als eine Bereicherung sehen. Als Beispiel sind die Mortal-Kombat-Tips in Ausgabe 14 zu nennen (haltet den Atem an... Blut, Blut...). Für mich schlägt da so eine Begeisterung durch. Ich gebe zu, sowas kommt bei Euch selten vor, aber ich finde, es sollte überhaupt nicht vorkommen. Zum Schluß möchte ich noch kurz darauf hinweisen, daß ich es traurig bzw. fast schon bedauernswert finde, daß bei Werbung für manche Action-Spiele mit echten Kriegsschauplätzen geworben wird:

Afghanistan? Vietnam? Irak?...oder vielleicht sogar schon Jugoslawien?

Finde ich geschmacklos.

Oliver Hufnagel, Düsseldorf

Was Kriegsspiele (oder Spiele, in denen reichlich Blut fließt) und deren Werbung betrifft, sind sie reine Geschmackssache. Es gibt natürlich Leute, die solche Spiele/Werbung schlichtweg verbieten würden, was nicht gerade sehr demokratisch wäre, und andere, die ganz einfach Spaß daran haben, ohne daß man sie deshalb gleich als verroht bezeichnen müßte. Solche Spieler existieren natürlich auch...In der Redaktion sind die Meinungen wie immer geteilt; ich persönlich bin kein erklärter Fan. Glücklicherweise kommen doch immer mehr Spiele auf den Markt, die positive Trends wiederspiegeln, siehe "umweltfreundliche" Games wie Ecco, Global Gladiators usw. Die Softwarehersteller sind nun mal in erster Linie Geschäftsleute, die Geld verdienen wollen und deshalb bei der Produktion von Spielen jeden Geschmack berücksichtigen. Ob wir das nun alle gutfinden, sei dahingestellt. Mein Tip: Konzentriere Dich auf die friedlichen Games – die bei weitem in der Überzahl sind.

Über die Spiele, in denen Blut fließt, kann man dasselbe sagen – und da wir in SegaPro über die allermeisten Erscheinungen berichten, müssen wir diese Spiele ja nicht immer bierernst nehmen...

GALERIE



Codemasterswettbewerb Dezember-Ausgabe

Lösung: 1 a
2 b
3 d

Die Gewinner:

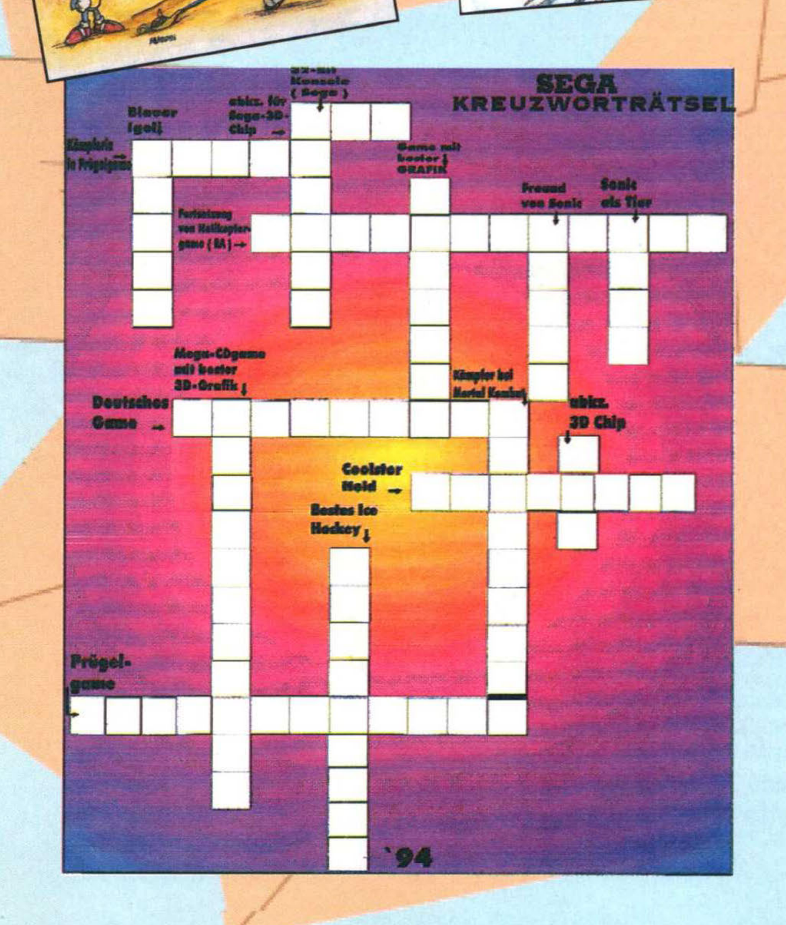
1. PREIS
1 Mega Drive und Dizzy: Andreas Strohmeier, St. Georgen.

2. PREIS
Micro Machines (MS): Norman Rieß, Neuwegersleben.

3. PREIS
Dizzy (MD): Malte Hostens, Wilhelmhaven.

Die 40 Gewinner der T-Shirts/Käppis werden schriftlich benachrichtigt.

Herzlichen Glückwunsch!!





NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 17 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Viele sind inzwischen vergriffen, also: Bestellt heute die Ausgaben, die Euch noch fehlen!



Ausgabe 1
DM 6,50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 3
DM 6,50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spieletips und -tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Reviews zu: Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (MD). u. v. a.



Ausgabe 9
DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 10
DM 6,50

...aktuelle News und ...eviews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11
DM 6,50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago.
Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



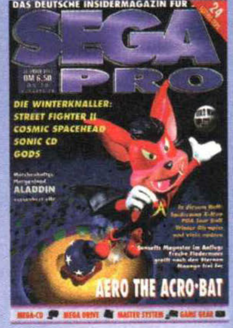
Ausgabe 12
DM 6,50

... Euch ein vierseitiges ...w zu F1 Strike Eagle II ... 26 weitere Reviews: u. a. DOB, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes 2, General Chaos u.v.a. Im Preview: Sonic CD, Fantastic Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mit Screenshots!



Ausgabe 13
DM 6,50

...Previews u.a. zum neuen ...-Spiel Zool und den ...tuellsten Fußball-Games. Reviews: Jurassic Park (MD), Chuck Rock II (MD), Addams Family (MD), Wolfchild (MS), Star Wars (GG), Andre Agassi Tennis (GG), Mortal Kombat (GG) und viele mehr!



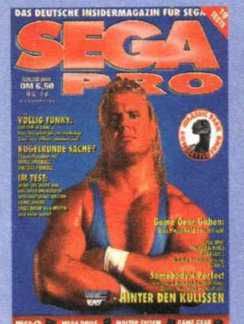
Ausgabe 14
DM 6,50

Previews in unserer Dezember-Ausgabe zu: Winter Olympics und Aero the Acrobat.
Reviews u.a. zum zauberhaften Aladdin(MD), Gods(MD), Cosmic Spacehead (GG) und Sonic CD.
Außerdem: 24 Seiten Tips.



Ausgabe 15
DM 6,50

Unsere Januar-Ausgabe erlaubt Euch einen Blick hinter die Kulissen der Produktion von Mega-CD-Spiel "Dragon's Lair". Ausführliche Screenshot-Anleitungen zu Sunset Riders und Streets of Rage. Reviews u.a. zu: Wiz 'n Liz, Zool, Puggsy, Desert Strike, Ottifants, Addams Family und Dune (Mega-CD).



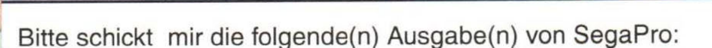
Ausgabe 16
DM 6,50

Interview mit Spitzenringer, Mr Perfekt!
Im Test: Microcosm (Mega-CD), WWF Royal Rumble (MD), Ottifants (MD). FIFA Intern. Soccer (MD), Das Dschungelbuch (MS, GG),. Ecco The Dolphin (GG), Sonic Chaos (GG) u.v.a.
Screenshot-Lösungen: Jurassic Park & Shining Force.



Ausgabe 17
DM 6,50

SegaPro im März bringt Euch einen ausführlichen Bericht über die CES-Show in Las Vegas und testet The Lost Vikings (MD), Winter Olympics (MD), Sensible Soccer (MD), Dinos for Hire (MD), Road Runner Speed Trap (MS), Hook (GG) uva.
Im Preview: Sonic 3. Tips zu Jurassic Park (GG), Shining Force, 2. Teil (MD) und SF II.



Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 14	DM 6,50		
Ausgabe 15	DM 6,50		
Ausgabe 16	DM 6,50		
Ausgabe 17	DM 6,50		

Name ....

Anschrift ....

....

....

....

Zwischensumme: DM [ ]

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM [ ]

Scheck zahlbar an SegaPro DM [ ]

Bitte schickt diesen Kupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen
Postfach 101 905
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.



DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

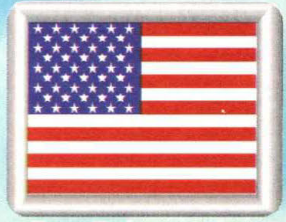
PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbrief- oder Tipsseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich









SONIC

Als Sega vor einigen Jahren Sonic erfand, ahnte noch niemand, was die Firma damit für einen Goldgriff tat. Sonic und Sonic 2 wurden beide Bestseller, aus denen noch die Spiele Sonic-CD, Sonic Chaos und Sonic Spinball entstanden. Die Achtbit-Umsetzungen konnten sich sehen lassen. Jetzt ist der knuffige kleine Igel zurück – in Sonic 3! Sega behauptet zwar, daß dieses Spiel nicht von vorneherein als Bestseller angesehen wird, aber darüber kann man geteilter Meinung sein. Auf jeden Fall ist auch Sonic 3 dicht an der Erfolgsstory des Erstlings angelehnt: Dr. Robotnik ist am Ende von Sonic 2 seinem gerechten Schicksal doch noch entronnen und hat sich auf eine fliegende Insel geflüchtet. Die schwebt dank der Kraft einiger Chaos-Juwelen. Klar, daß der notorische Fiesling zugreift und Sonic jede Menge Probleme bereitet!



Auf dieser Reise hat Sonic einige Tricks auf Lager, z.B. hat er dieser rote Feuerschild zu seiner Verfügung.





Sonic 3 wurde von Sega Technical Institute entwickelt. Von Anfang an sieht man, daß die Programmierer jede Anstrengung unternommen haben, um das Spiel so anregend wie möglich zu machen. Sonics dritte Reise zeigt gegenüber ihren Vorgängern zahlreiche Verbesserungen: Die einzelnen Stufen sind dreimal so lang, es gibt den neuen Charakter Knuckles, andere Gegenstände und Schutzschilde und ein beeindruckendes vielschichtiges Parallax-Scrolling. Insgesamt warten alleine im Ein-Spieler-Modus sechs riesige Stufen mit jeweils zwei Abschnitten auf Euch!

Sonic beginnt sein Abenteuer auf Angel Island. Von da an findet Ihr eine abwechslungsreiche Kombination aus Geschwindigkeit, Ringe sammeln und Rätsel lösen. Jeder Akt bietet zwei Robotnik-Oberfinsterlinge, die von schwe-



benden Raumschiffen und fliegenden Untertassen bis hin zu den gewohnten Bösewichtern reichen. In der Tat ist der Spielablauf den vorangegangenen Teilen vom Prinzip her ähnlich - die Hauptunterschiede bestehen in den neuen Rätseln, der Routenplanung und den neuen Power-Ups.

Die Angel-Stufe ist ja noch relativ einfach, hier ist normales Vorgehen im Sonic-Stil angesagt. Aber bereits in der zweiten Zone, Hydrocity, wird es ein wenig schwieriger. Hier muß man bei Sonics Fortschritten aufpassen, daß jede Gelegenheit zum Luftholen genutzt wird. Die Sauerstoffanzeige sollte man daher immer im Auge behalten. Eine weitere wichtige Sache sind die Ventilatoren, denen man nicht zu nahe kommen sollte. Sie können Sonic nämlich leicht in seine stacheligen Bestandteile zerlegen. Von da aus geht es erst einmal ohne große Schwierigkeiten weiter. In manchen Teilen dieser Stufe braucht man allerdings starke Nerven. Eine dieser Stolperstellen ist der Mangel an Sauerstoff zwischen zwei großen Unterwasserpassagen. Am besten kommt man durch, indem man sich so schnell wie möglich Richtung Ausgang bewegt. Achtet immer auf große Luftblasen, die gelegentlich durchs Bild schweben: Bei richtigem Timing kann man dann genau den Moment zum Atmen abpassen. Wer diese Chance versiebt, muß jedoch auf den nächsten Clone von Sonic zurückgreifen. Es gibt aber noch mehr adrenalingeladene Momente, wo man starke Nerven beweisen muß: Am Ende des Levels findet sich eine Szene, wo ein Erdbeben stattfindet. Schlimmer noch, die linke Wand bewegt sich auf Euch zu, und Ihr entdeckt die Freuden der



Es macht zwar tierisch Spaß, hier im Wasser herumzuplantschen; seid jedoch gewarnt: Der Boden sackt hier unter Sonics Füßen weg!







Am wirksamsten ist es hier, von unten anzugreifen.

Müllpresse. Doch kann man mit einem blauen Auge davonkommen, wenn man von Mulde zu Mulde springt und mit dem Wirbelangriff jeweils Löcher in die dünnen Wände reißt.

Wenn Sonic einmal in Schwierigkeiten gerät und stirbt, greift die neu gestaltete Speicher-Funktion: F-RAM heißt das Zauberwort, mit dem sich Daten in Chips ohne Batterie-Pufferung speichern lassen. So könnt Ihr Eure Fortschritte in dem riesigen Spiel speichern.

Bei den Stufen ist uns die Karneval-bei-Nacht Szene besonders aufgefallen. Hier müßt Ihr auf rotierenden Zylindern herumhüpfen, während eine gruselige Musik im Hintergrund spielt. Danach geht es ins ewige Eis. Sonic kann dort so richtig herumschlittern und sich mit Eisstalaktiten auseinander setzen. Die Launch-Zone beschert dann eine erneute Konfrontation mit Dr. Robotnik, der gerade fieberhaft sein Raumschiff repariert. Obwohl sich manches davon bekannt anhört, gibt es doch reichlich Neuerungen. Die TVs enthalten so nützliche Dinge wie Raketenschuhe und verschiedene Schilde, von denen besonders das Blitz-Schild interessant ist. Mit seiner Hilfe kann man nämlich Ringe anziehen, die sich in der näheren Umgebung befinden.

Außerdem sind da natürlich noch die Bonusstufen, von denen die 3-D-Variante sehr beeindruckend ist. Hier geht es darum, alle blauen Bälle einzusammeln, während die roten nicht genommen werden dürfen. Wer alle blauen Bälle zusammen hat, der wird anschließend mit einem Chaos-Edelstein belohnt. Die echten Profis können hier aber noch mehr herausholen: Wenn man bei quadratischer Anordnung nur die Bälle an den Ecken wegnimmt, verwandeln sich die übriggebliebenen Bälle in Ringe, die Sonic immer gut gebrauchen kann. Leider wird das Holen der Edelsteine von mal zu mal schwieriger und später kommen noch Passagen hinzu, wo man kräftig springen muß.

Der Zwei-Spieler-Modus hält ebenfalls reichlich Überraschungen bereit. Die Zonen unterscheiden sich deutlich vom Hauptspiel und tragen Namen wie Azure Lake, Balloon Park, Desert Palace und Endless Mine. Außerdem gibt es noch einen Grand-Prix-Modus, der eben-

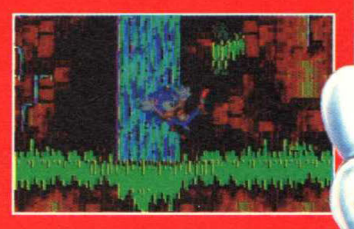
GELBE WAMPE

Sonic 3 beginnt, wo Sonic 2 aufhörte. Der nun gelbe Sonic saust glücklich durch die Gegend, bis er aus Versehen auf Angel Island und in Schwierigkeiten landet. Er hat mit dem neuen Charakter, Knuckles dem Ameisenbären, zu tun, der ihn, dank Dr Robotniks Einmischung für einen Bösewicht hält. Eigentlich ist diesrer Knuckles aber gar kein so schlechter Kerl...









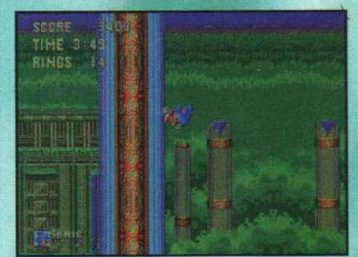


falls über fünf Stufen verfügt. Zusammengefaßt kann man sagen, daß Sonic 3 ein bemerkenswertes, umfangreiches und mit guten Ideen gespicktes Spiel ist. Als Plattformspiel ist es sicher richtungsweisend, wenn nicht genial, und setzt die Meßlatte in diesem Genre ziemlich hoch.



Im Zwei-Spieler-Modus rast Ihr im Igeltempo über die Rennstrecke.









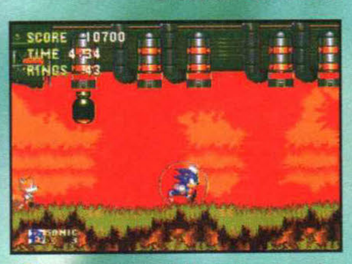
Sonic 3 ist ein wunderschönes Spiel mit toller Grafik und einer gesunden Mischung zwischen Rätsel lösen und Plattformaction. Bei so viel ansprechenden Neuerungen und so vielen Spielvarianten mit jeweils eigenen Stufen ist das Modul auf jeden Fall im 90%-Bereich anzusiedeln. Einziger Wermutstropfen: 150 DM für ein Geschicklichkeitsspiel sind doch ein bißchen arg hoch gegriffen. Zwar ist Sonic 3 schwieriger als seine Vorgänger, aber die insgesamt drei Schwierigkeitsgrade sind so gut abgestuft, daß sowohl Profis als auch Einsteiger voll zum Zug kommen.

● Stefan Schachler



PROTIP

Wenn es an die Stufenbösewichter geht, benutzt Tails! So haltet Ihr Sonic aus dem ganzen Ärger heraus und könnt mit Tails Hilfe Sonic retten, wenn es eng wird. Tails ist Eure Geheimwaffe!


Benutzt Euer Schild mit Vorsicht und weicht den Bomben aus, die aus dem Raumschiff auf Euch zielen.



MARKUS MEINT

Keine Frage - Sonic 3 ist ein tolles Plattformspiel, das mir viel Spaß gemacht hat. Zwar handelt es sich teilweise um einen Mix aus vorherigen Veröffentlichungen, aber es macht Spaß, bietet gute Grafik, abwechslungsreichen Spielablauf und jede Menge zu entdecken. Kaum ein Plattformer bietet so viele Modi und Spielvarianten, die sich auch noch duetlich voneinander unterscheiden. Die Programmierer haben hier ein großartiges Stück Arbeit abgeliefert. Nur ein bisserl teuer ist's geworden!



SONIC 3

SEGA ● ca. DM 150,- ● MÄRZ

FORMAT........................16Mbit
SPIELER...........................1-2
STUFEN...............................6
SCHWIERIGKEITSGRADE..........2
BESONDERHEITEN ...Save-Funktion

ACTION 80% — 20% STRATEGIE

GRAFIK 90%

▲ Exzellente Grafik, die zeigt, was alles im Mega Drive steckt. Nie wird das Scrolling ruckelig.
▲ Sonic ist jetzt noch besser animiert als früher. Seht Euch auch mal das Parallax-Scrolling an!

MUSIK 85%

▲ Ihr findet eine gute Vielfalt an Hintergrundmusiken von lustig bis gruselig. Auch die Geräuscheffekte passen super.
▲ Man fragt sich, wie Sega das alles in ein 16-MBit-Modul gepackt hat.

SPIELABLAUF 91%

▲ Es gibt zahlreiche Puzzles, die sich auf mehrere Arten lösen lassen. Die Motivation bleibt bis zum Ende sehr hoch.
▲ Tails starke Beteiligung ist schon ein Bonus, auch wenn man es nicht immer leicht mit ihm hat.

ANFORDERUNG 91%

▲ Einige Abschnitte erfordern schon Gehirnschmalz. Sonic 3 ist auf jeden Fall schwieriger als seine Vorgänger.
▲ Der Schwierigkeitsgrad ist stellenweise kernig, aber dank der guten Abstufung kommen Einsteiger wie Profis voll auf ihre Kosten.

PROSCORE



Sonic 3 setzt die Meßplatte für Plattformspiele wieder ein gutes Stück höher. Ein feines Modul, mit dem man sich wochenlang beschäftigen kann, ohne daß die Motivation nachläßt..



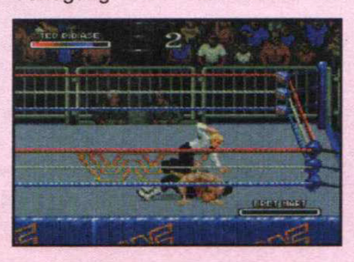



Pralle Muskeln, deftige Bodyslams und die ganze WWF-Liga haben sich jetzt auf dem Mega-CD zusammengerottet, um eine kernige Prügelorgie auf die Beine zu stellen. Fühlt die Spannung eines guten Kampfes, hört die Menge toben und nehmt an dem größten Macho-Spektakel des Sports teil. Mit diesem Modul habt Ihr einen besseren Platz, als direkt am Ring. In dieser Wrestling-Variante umgibt ein Käfig aus Stahl den Ring. Zwei Wrestler steigen hinein, und nur einer klettert wieder heraus: Der Sieger! Wer das sein wird, liegt an Euch: Zur Auswahl stehen unter anderem der Undertaker, der Macho Man Randy Savage, Mr. Perfect und zahlreiche andere. Alle sind auf der CD zusammengekommen, um es mal wieder richtig krachen zu lassen!

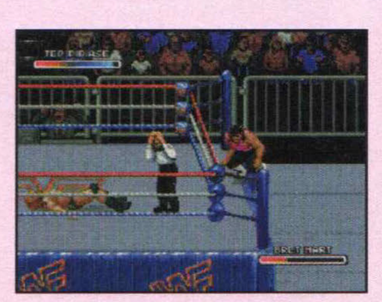


Die Wrestlingfans finden mit diesem Spiel einen echten Leckerbissen: Wer auf Wrestling steht, der findet ein sehr interessantes Modul. Aber auch viele andere werden Spaß an diesem Rage in the Cage haben, das sich durch gute Spielbarkeit auszeichnet: Der Unterhaltungswert ist hoch und das Geld sicher gut angelegt. Bisherige Wrestlingumsetzungen ließen ja oft zu wünschen übrig, besonders der Schwierigkeitsgrad war oft sehr einfach gehalten und die Langzeitmotivation hielt sich ebenfalls in Grenzen. Davon kann bei Rage in the Cage keine Rede sein, denn hier stehen neun verschiedene Schwierigkeitsgrade nebst einem Turnier mit 19 Kämpfen zur Verfügung. Aber das Modul hat noch einiges mehr zu bieten. Atmosphäre ist ja gerade bei guten Sportsimulationen sehr wichtig, wie viele Spiele von Electronic Arts beweisen. Rage in the Cage kann zum Beispiel mit guten Geräuscheffekten aufwarten, wenn die Wrestler durch den Ring stürmen und deftige Schläge bei ihren Gegnern landen. Die Menge geht auch mit, insbesondere, wenn der Kampf außerhalb des Ringes fortgesetzt wird. Ein Kritikpunkt ist natürlich die Tatsache, daß die Menge mäuschenstill schweigt, wenn der Ringrichter sich zu Wort meldet. In den echten Wrestlingstadien ist das etwas anders... Die Grafik paßt sich sehr gut dem Thema Wrestling an und bietet unter anderem die bekannten Flaggen, einen sehr agilen Schiedsrichter und Attraktionen außerhalb des Rings. Das Mega-CD wurde zwar nicht besonders effektiv genutzt, aber trotzdem ist das Ergebnis sehens- bzw. spielenswertwert. Rage in the Cage ist gut gezeichnet, abwechslungsreich und macht Spaß. Die Steuerung Eures Kriegers ist übrigens überraschend einfach, selbst der Sprung in die Seile ist so einfach, wie nie zuvor. Die Griffe und Würfe beinhalten unter anderem den gefürchteten Atomic Drop, den Suplex und den Flying Elbow und darüber hinaus noch zahlreiche Spezialbewegungen. Es gibt auch illegale Griffe wie den Augenkratzer und das Würgen, aber die anderen Wrestler sind eigentlich ziemlich fair. WWF-Fans werden zu recht sehr begeistert sein, aber auch alle Prügelfans kommen voll auf ihre Kosten. Ein Muß für echte Wrestling-Enthusiasten!

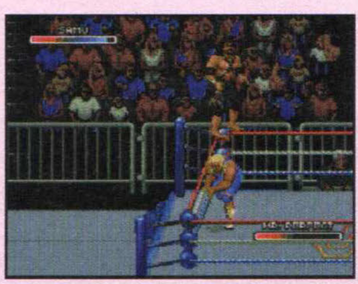
● Markus Matejka







Probiert mal, dem Schiedsrichter eine Backpfeife zu verpassen – dann rennt er heulend weg.



Ihr braucht gar nicht erst zu versuchen, aus dem Ring zu entkommen, dieser Kerl folgt Euch überall.



WWF RAGE IN THE CAGE

ACCLAIM ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

CD-ZUGRIFF .... mittel
SPIELER 2
STUFEN 19
SCHWIERIGKEITSGRADE 10
BESONDERHEITEN ... Turnier-Option

ACTION 80% | 20% STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Typische Unterhaltung im amerikanischen Stil. Die Grafik ist sehr farbenfroh und die Figuren sehr groß.
▲ Das Spiel macht nur wenig von den Möglichkeiten der CD-Technik Gebrauch.

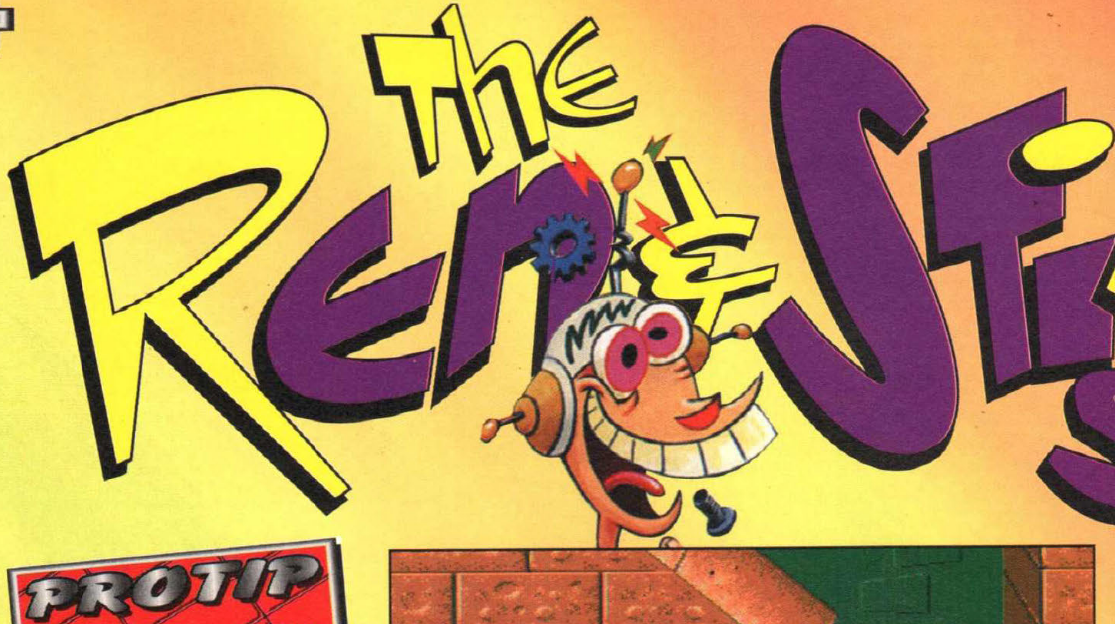
MUSIK 75%
▲ Ihr findet jede Menge Sprachausgabe und jeder Wrestler bringt seine Einmarschmusik mit.
▼ Eine aktivere Zuschauermenge hätte noch mehr Atmosphäre gebracht.

SPIELABLAUF 72%
▲ Die Steuerung bietet zahlreiche Würfe, Spezialbewegungen und mehr als genug Gegner.
▼ Oftmals kommt es weniger auf Geschicklichkeit als auf heftiges Hämmern auf die Knöpfe an.

ANFORDERUNG 72%
▲ Neun Schwierigkeitsgrade werden jeden Wrestlingfan lange an diesem Silberling festhalten.
▼ Wie soll man ein komplettes Turnier ohne Paßwort oder Continue-Funktion durchhalten?

PROSCORE 73 %

Ein sehr spielbares und vielseitiges Modul, an dem Wrestlingfans und Freunde von Prügelspielen viel Spaß haben werden. Unterhaltung wird hier groß geschrieben.



Stimpy versuchte gerade, mit seiner Mutate-O-Matic-Maschine aus Hausmüll glasierten Schinken zu machen, als das Unglück geschah und die Maschine mit einem lauten Knall explodierte. Ren war darüber gar nicht erfreut, denn das Labor war zerstört, überall lag etwas zu essen herum und die ganze Stadt wurde im Zuge dieser Aktion an einen anderen Ort geschleudert. Dann verwandelte sich alles in garstige, ja teuflische Gegner und alles nur wegen Stimpy! Natürlich hilft Ren seinem Partner, das Malheur wieder aus der Welt zu schaffen. Aber ohne Eure Hilfe wird das nie klappen...

PROTIP

Im Zoo springt am besten mit Hilfe der Reitfunktion auf die Nilpferde. Wenn Ren auf Stimpy reitet, können sie die großen Abgründe überspringen.

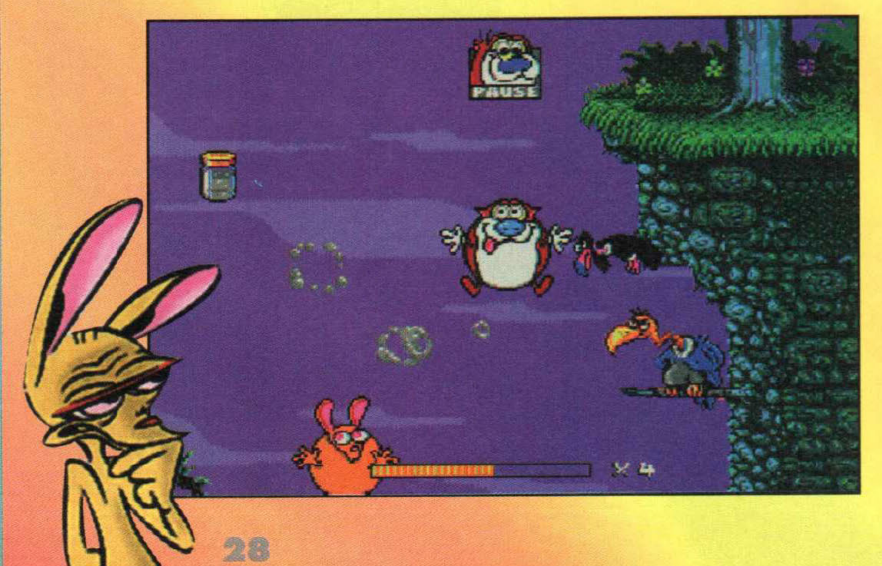
In diesen unterirdischen Räumen müssen unsere beiden He;den tödlichen Spitzen ausweichen - autsch!

Da haben die zwei aber ein schönes Schlamassel angerichtet. Die zwei Comicfiguren, die bereits auf eine eigene Fernsehshow zurückblicken können, haben nun den Sprung zum Mega Drive geschafft. Vom Spielprinzip her ist dieses Modul in der Nähe von ToeJam und Earl anzusiedeln. Der herausragende Punkt ist jedoch der Zwei-Spieler-Modus – denn ohne Teamarbeit läuft gar nichts. Über fünf Stufen hinweg müssen die beiden sich gegenseitig helfen, zusammen die Finsterlinge beseitigen und lebend bis zum Ende des Spieles vorstoßen. Ohne Zweifel handelt es sich um eines der



In dieser Seitenstraße laufen Ren & Stimpy einem verrückten Feuerwehrmann in die Arme.

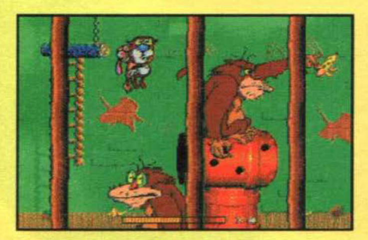
vielversprechendsten Spiele auf dem Markt, denn der einzigartige und originelle Spielablauf garantiert viele Stunden Spaß. Egal, ob man Ren oder Stimpy spielt, man muß auf jeden Fall mit dem anderen zusammenarbeiten und bestimmte Sprünge oder Spezialbewegungen zusammen durchführen. Dabei ist es unerheblich, ob man im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus spielt, die Strategie ist immer dieselbe. Ren kann jeweils mit Hilfe von Stimpy acht Spezialbewegungen ausführen (und umgekehrt). Wenn Ren zum Beispiel über die Nilpferde im Zoo springen will, dann kann er auf Stimpys Rücken reiten. Andererseits kann Stimpy Ren aber auch als Stab zum Überqueren von Abgründen benutzen. Die zwei kennen mit Sicherheit keinen Schmerz – also bitte nicht nachahmen! Die Ideen nehmen kein Ende: So kann Stimpy auch seinen Partner umdrehen und ihn als Schaufel benutzen. Auch beim Finsterlinge meucheln zeigen die beiden erfrischende Ideen: Ren kann zum Beispiel seinen Partner als Bowlingkugel verwenden und so die Feinde abräumen. Die Grafiken sind durch das ganze Spiel hindurch weit über Durchschnitt. Die Hintergründe sind dabei sehr feinfühlig gezeichnet – beim Start in der Nachbarschaft wird die typische Atmosphäre einer Vorstadtsiedlung geboten. Ich fand es unheimlich spaßig, meinen Partner als Bumerang zu benutzen und ihn danach zum Hubschrauber umzufunktionieren, um an den Flamingos vorbeizukommen. Wenn man erst einmal durch den Zoo mit seinen schön animierten Tieren hindurch ist, wird in der Stadt das Spiel etwas leichter. Mit der Bumerangtechnik kann man leicht die Finsterlinge erledigen und außerdem gibt es zahlreiche Möglichkeiten, um die Energie wieder aufzustocken. Das Einsammeln der Teile für die Mutate-O-Matic-Maschine ist übrigens kein Problem. Man findet die Teile quasi im Vorbeigehen und braucht die Pfade nur selten zu verlassen. Unterwegs gibt es natürlich noch







Welch ein Augenschmaus! Münder, die Augen und Boni ausspsucken, so was haben Ren & Stimpy ja im Leben noch nicht gesehen...Und seht Euch erstmal die Bäume an...die Augen, die an ihnen wachsen, vergießen so manche - tödliche - Träne...und Ren &Stimpy stehen genau unter ihnen!



Im Zoo trefft Ihr auf diese bananenwerfenden Gorillas.



In der Küche benutzt Stimpy Ren als Verteidigungsmittel gegen die Kohlköpfe.

reichlich Bonusgegenstände zum Einsammeln. Spucknäpfe, Geldbörsen und Toastscheiben sind nur einige davon. Da es reichlich Boni und Energie gibt, ist es kein Problem, durch das Spiel durchzukommen. Die schwierigeren Modi bieten keine neuen Ideen, sondern äußern sich eher durch schnellere Energieabnahme. Eine starke Motivation ist das Verlangen, immer neue Bildschirme der tollen Grafik zu sehen. Nur schade, daß man das Geheimnis der Mutate-O-Matic schon kennt, wenn man das Modul im leichten Modus durchgespielt hat. Insgesamt hat mir Ren und Stimpy sehr viel Spaß gemacht. Die Geräuscheffekte passen sehr gut



Auf den Straßen geht's rund, wenn Ren & Stimpy wild über die Autos hüpfen.

zum leicht bizarren Spielgeschehen und gerade der Zwei-Spieler-Modus ist genial. Es ist sehr kurzweilig, sich mit den ganzen Spezialbewegungen vertraut zu machen und den ausgezeichneten Comic-Humor zu genießen. Nur schade, daß das Spiel recht kurz ist.

● Markus Matejka

STEFAN MEINT

Ren und Stimpy ist geradezu der Beweis, daß man durchaus noch tolle Ideen für ein Plattformspiel finden und umsetzen kann. Hier ist Sega ein guter Wurf gelungen, der sich durch originelle Ideen, gute Grafik und ein anspruchsvolles Spielprinzip auszeichnet. Auf jeden Fall ist das Modul eines der besten Plattformspiele seit langer Zeit. Die beiden Helden sind einfach urkomisch und im Zwei-Spieler-Modus muß man mit seinem Spielpartner regelrechte Kompromisse schließen und sich entscheiden, wer was macht. Die Plattformfans kommen hier voll auf ihre Kosten. Die Tatsache, daß das Spiel relativ kurz ist, wird auf der anderen Seite durch den konzentrierten Humor wieder wettgemacht.



THE REN & STIMPY SHOW

SEGA ● ca. DM 90,- ● JANUAR

FORMAT........................16Mbit
SPIELER................................2
STUFEN.................................5
SCHWIERIGKEITSGRADE..........3
BESONDERHEITEN........Paßwort

ACTION 80% | 20% STRATEGIE

GRAFIK 88%

▲ Ren & Stimpy bietet edle Grafik - eine Zierde für das Mega Drive!
▲ Die liebevoll gezeichneten Hintergründe sehen lustig aus und unterstreichen den comichaften Charakter.

MUSIK 78%

▲ Die Sprachausgabe ist ziemlich witzig und die Geräuscheffekte können sich gut hören lassen.
▼ Die verschiedenen Melodien passen nicht immer zu den Aktivitäten der beiden.

SPIELABLAUF 81%

▲ Es macht unheimlich Spaß, die Fähigkeiten der beiden zu kombinieren und sich gegenseitig aus der Patsche zu helfen.
▲ Besonders die Spezialbewegungen des dynamischen Duos sorgen für Spaß und Humor.

ANFORDERUNG 71%

▲ Es ist schon eine Herausforderung für sich, mit einem anderen Spieler so eng zusammenzuarbeiten.
▼ Leider gibt es nur fünf Stufen – und die sind auch noch recht einfach.

PROSCORE 80 %

Dieses Plattformspiel im Cartoon-Stil bietet äußerst überzeugende Grafiken und viel Humor. Das Spiel macht unheimlich viel Spaß, ist aber leider recht kurz. Nicht nur Cartoonfans werden begeistert sein.









ETERNAL CHAMPION

Ich bin der kollektive Geist, den man Eternal Champion nennt. Außerdem bewache ich diesen Kampfplatz. Meine Aufgabe besteht darin, die Balance zwischen den Kräften aufrecht zu halten: Gut und Böse, Hoffnung und Verzweiflung, Licht und Schatten. Die einzige Hoffnung für die Menschheit liegt in diesen neun Kämpfern, die aus verschiedenen Zeiten der Erdgeschichte stammen. Einige sind aus der Vergangenheit, andere aus der Gegenwart und der Rest aus der fernen Zukunft dieses Planeten. Als energetisches Wesen kann ich einem dieser Krieger die Chance zu leben geben. Aber zuerst müssen alle gegeneinander kämpfen. Der Krieger, der aus den Kämpfen als Sieger hervorgeht, wird dann mit mir kämpfen. Derjenige, der mich besiegt, bekommt als Lohn das ewige Leben...

Seit Street Fighter II auf dem Markt ist, hat es viele Prügelspiele mit ähnlichem Aufbau gegeben. Die Teenage Mutant Hero Turtles Tournament Fighters, Mortal Kombat und Fatal Fury sind nur einige davon. Bei Eternal Champions sind die Erwartungen entsprechend hochgeschraubt. Neue Ideen sind gefragt, um einen sich inzwischen wiederholenden Spielablauf wieder fesselnd zu gestalten. Eternal Champions ist keine Enttäuschung! Im Standard–Turnier–Modus kämpft Ihr gegen jeden anderen Kämpfer, bis Ihr auf den Eternal Champion selbst stoßt. Außerdem gibt es ein weites Feld von Möglichkeiten, um Euern Kampfstil zu verbessern. Im Traingsmodus kann man seine Hiebe und Tritte testen lassen. Hier ist eine sehr beweglich Kugel Euer Partner, und andererseits steht auch noch ein Holo–Trainer zur Verfügung. Besonders heftig wird es dann im Kampfraum: Granaten, fliegende Sägeblätter und Erdbeben testen Eure Geistesgegenwart in Bezug auf Eure Umgebung. Beim Kämpfen muß man eben auf alles vorbereitet sein. Die Idee ist gut, denn hier wird genau der Ernstfall geübt, so daß man im eigentlichen Turnier schneller reagieren kann. Jede Kämpfer verfügt außerdem über einige Spezialbewegungen. Wie in Street Fighter II hat jeder auch noch eine persönliche Technik, die leicht zu lernen ist. Meiner Meinung nach ist Jetta eine sehr brauchbare Kämpferin: Sie ist klein, von akro-

DIE EWIGEN KÄMPFER

BLADE

1 Kraftverlust
Der Power Drain von Blade ist mit dem Life Drain von Midknight zu vergleichen. Allerdings wird nicht ganz soviel Energie abgezagen.

2 Gesteuerte Klinge
Eine raketengesteuerte Klinge gräbt sich in Euren Gegner. Sehr effektiv, wenn man die Bewegung gut beherrscht.



RAX

1 Kraftfeld
Rax kann sich selbst so stark aufladen, daß er für kurze Zeit unbesiegbar ist – wenn er dann durch einen Gegner hindurch spaziert, hat dieser nicht viel zu lachen.

2 Knieschlag
Schon ganz praktisch, wenn man Nachbrenner in die Schuhe eingebaut hat. Damit kann man Pferdeküsse verteilen, die den Gegner bis an den Bildrand drücken.



SHADOW

1 Schatten-Modus
Shadow kann mit dem Schatten verschmelzen und so für kurze Zeit unbesiegbar werden. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Runde angewendet werden.

2 Fächerattacke
Diese Bewegung beginnt mit einem der drei Flugtritte und endet mit einem Streich ihres rasiermesserscharfen Fächers. Diese Aktion verursacht großen Schaden.



JETTA MAXX

1 Flugwürgegriff
Jetta benutzt ihre ferngesteuerten Armbänder, um ihre Gegner bereits aus einiger Entfernung zu würgen.

2 Phase
In diesem Zusatnd bewegen sich alle Moleküle ihres Körpers doppelt so schnell – damit kann man sich erhebliche Vorteile sichern.



TRIDENT

1 Flüssigkeits-Modus
Als Flüssigkeit ist Trident unbesiegbar und kann durch seine Gegner hindurch fließen.

2 Energiebolzen
Trident kann einen Energiebolzen auf seine Feinde abfeuern, der diese lähmen und ihn selbst schützen kann.



MIDKNIGHT

1 Energieverlust
Wenn Midknight nahe genug am Gegner steht, kann er einen Energiebolzen abfeuern, der bis zu 20% der Lebensenergie des Opfers absaugt.

2 Dunstattacke
Midknight kann sich in einen tödlichen Dunst verwandeln und ist in dieser Zeit unbesiegbar. Das Gas hat lähmende Wirkung auf Gegner.



LARSEN TYLER

1 Fall
Larcen kann mit seinen Krallen an der Decke entlanglaufen und sich von oben auf den Gegner stürzen.

2 Schwung
Larcen kann sich lianenmäßig mit einem Seil auf den Feind stürzen und herzhaft mit beiden Füßen treten – sehr effektiv!







XAVIER

1 Drachenfalle
Xaviers Hexenkraft ist in der Lage, Feinde einzufangen. Auf diese Weise kann er dicht herangehen und gut angreifen.

2 Identitätswechsel
Xavier kann außerdem die Gestalt eines anderen Kämpfers annehmen und damit seine Gegner verwirren. Die Spezialbewegungen der gewählten Figur stehen ebenfalls kurz zur Verfügung.







SLASH

1 Keulenschlag
Beim Rundschlag mit dem Knüppel sollte man mit aller Kraft zuschlagen – deftige Wirkung.

2 Erdbeben
Wer den Stab hebt und dann damit auf den Boden schlägt, der erzeugt ein Erdbeben, das die Gegner erst einmal umlegt.

3 Rückratbrecher
Der Rückgratbrecher ist ein gefürchteter Griff und presst sehr viel Lebensenergie aus dem Opfer.














batischem Geschick und außerdem sehr schnell. Aber es ist nicht nur die Geschwindigkeit, die bei Jetta fasziniert. Ihr Kampfstil beinhaltet einige äußerst wirksame Kombinationen, mit denen man gute Wirkungstreffer erzielen kann. Im Vergleich dazu ist der Kämpfer Slash eher zu groß, schwerfällig und nicht so beweglich. Trotzdem sollte man es nicht auf einen direkten Kontakt mit ihm ankommen lassen, denn das könnte Euch das Rückgrat kosten. Selbst aus einiger Entfernung ist der Bursche gefährlich: Wenn er mit seinem Stab auf den Erdboden haut, dann entsteht ein Erdbeben, das Euch die Füße unter dem Körper wegzieht. Die Länge der einzelnen Kämpfe ist ungefähr mit Street Fighter II vergleichbar. Die altvertrauten Energiebalken sind geblieben – und ebenso die Idee, mit den Spezialbewegungen ein Höchstmaß an Energie aus den Opfern herauszusaugen. Kombinationen sind natürlich besonders wirksam – aber es braucht schon ein bißchen Übung, bis die Bewegungsfolgen in Fleisch und Blut übergegangen sind. Zuerst ist der Spielablauf fesselnd, und die gut gelungenen Spezialbewegungen tragen einen guten Teil dazu bei. Leider ist die Animation manchmal ein wenig ruckelig, aber das ist der Preis, der wohl für große Spielerfiguren gezahlt werden muß. Auch die Steuerung reagiert nicht immer so wie gewünscht – das Ergebnis sieht meißt so aus, daß Euer Kämpfer oder Kämpferin in der Ecke eine deftige Abreibung bezieht. Es ist alles eine Frage, wie gut man die Steuerung beherrscht und weiß, wann man angreifen oder blocken muß. Eternal Champions ist ein Prügelspiel, das reichlich Extras zu bieten hat. Zwar hat das Modul nicht ganz der Klasse von Street Fighter II, aber es ist ein ideenreicher Ansatz, der die Martial–Arts Welt von einer anderen Seite her in Angriff nimmt. An Spezialbewegungen, Optionen und Turniermöglichkeiten mangelt es jedenfalls nicht.

● **Markus Matejka**

PROTIP

Ohne deftiges Training läuft gar nichts. Ansonsten kann leicht der Effekt entstehen, daß Ihr einen Kampf gewinnt und dann gar keinen mehr. Wer im Trainingsmodus allerdings seine Reflexe gestählt und seine Kampftechnik verfeinert hat, kommt besser durchs Spiel.

MORTAL KOMBAT

Bei Mortal Kombat gibt es im Vergleich zwar weniger Kämpfer, aber die Umsetzung des Automaten auf das Mega Drive ist überzeugend. Die digitalisierten Figuren bewegen sich auf beindruckende Art und Weise und sind ebenso sehenswert, wie die Bloodmoves. Die einzelnen Kämpfe dauern bei beiden Modulen etwa genauso lang, und beide Module bieten Ausdauerstufen mit zwei Gegnern und den Kampf gegen das eigene Spiegelbild. Selbstverständlich haben beide Spiele jeweils eine spektakuläre Endszene. Augrund seiner zahlreichen Optionen und des Trainingsmodus hat Eternal Champion in diesem Vergleich die Nase vorn. Die Anforderung ist höher und jeder Erfolg muß hart erkämpft werden. Der Schlüssel zum Spiel ist jedoch die Beherrschung der Spezialbewegungen.

STREET FIGHTER II

Trotz der Tatsache, daß Street Fighter keine Trainings– und Kampfräume hat, ist der Spielablauf sehr schnell und dabei flüssig. Die Figuren in Eternal Champions dagegen flackern gelegentlich. Außerdem ist die Steuerung bei SF II in der Beziehung einfacher, als das Spezialbewegungen leichter von der Hand gehen und die Angriffe wirkungsvoller erscheinen. Gerade die Turbo Edition ist in Bezug auf Spielbarkeit ansprechender und der Zwei–Spieler–Modus eine Herausforderung. Der Hauptunterschied liegt jedoch in der Anzahl der zur Verfügung stehenden Kämpfer. Drei zusätzliche Kämpfer verheißen auch zusätzliche Spezialbewegungen. Außerdem bietet SFII mehr Variationen – hier schlägt das Modul die Eternal Champions mit acht zu drei.



Trident und Xavier im Zweikampf. Xavier hat natürlich immer seine Drachen-Falle parat...



ETERNAL CHAMPIONS

SEGA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT........................16Mbit
SPIELER................................2
STUFEN.................................8
SCHWIERIGKEITSGRADE..........3
BESONDERHEITEN....................
Trainingsfunktion

ACTION 80% – 20% **STRATEGIE**

GRAFIK 84%
▲ Die großen Figuren haben alle eine eigene Persönlichkeit.
▼ Im Vergleich zu Street Fighter 2 kann die Animation nicht mithalten.

MUSIK 75%
▲ Gerade die Spezialbewegungen glänzen mit eigenen Geräuscheffekten.
▼ Die Musik ist nicht übel, geht aber ein wenig in den Geräuscheffekten unter

SPIELABLAUF 82%
▲ Wer vorher trainiert hat, der kann die einzelnen Räume mit gutem Stil durchkämpfen.
▲ Insgesamt bietet der Spielablauf sehr weitgesteckte Aktionsmöglichkeiten.

ANFORDERUNG 83%
▲ Der Wettbewerb ist hart – wer erfolgreich sein will, kommt ohne ausgiebiges Training nicht sehr weit.
▲ Insgesamt bietet schon der Trainingsbereich ungeahnte Möglichkeiten.

PROSCORE 83%

Eternal Champions ist ein solides und sauber programmiertes Prügelspiel, daß Euch das Letzte an Nerven und Geschicklichkeit abverlangen wird. Die Trainingsmodi sind einfach super und die Präsentation überzeugend.

NBA JAM

Nein, wir tragen nicht zu dick auf: NBA Jam Basketball ist eine kleine Sensation. Das ist zumindest die Meinung vieler Spieler, die mit diesem Modul hervorragende Slam-Dunks gespielt und aus großen Entfernungen den Ball ins Netz geschmettert haben. Michael Jordan, ehemaliger Star der Chicago Bulls, ist die Hauptperson in diesem Spiel. Richtig guter Basketball ist das Gebot der Stunde und die Firma Acclaim hat es geschafft, den unglaublich erfolgreichen NBA-Jam-Automaten in ein Modul umzusetzen.

NBA Jam hat bereits auf dem amerikanischen Spielemarkt bewiesen, daß dieses Modul eines der heißesten Arcade-Umsetzungen dieses Jahres ist. Wenn man eine Runde bei dem Automaten zugesehen hat, fallen einem nur Begriffe, wie attraktiv, herausfordernd und überzeugend ein. Fast glaubt man, das geniale Ambiente von Mortal Kombat in einer Sportumsetzung vor sich zu sehen. Wann habt Ihr zum letzten Mal ein Spiel gespielt, von dem Ihr sagen könnt, daß es tierisch Spaß macht? Ein Spiel, das Euren Adrenalinspielgel in ungeahnte Höhen pumpt, bei dem Ihr aufgesprungen seid und etwas wie "...." gebrüllt habt; für einen Außenstehenden mag das ziemlich lustig aussehen, aber das einzige was zählt, ist viel Spaß am Spiel. Und das war das oberste Gebot der Entwickler und ist auch der Faktor, der NBA Jam zu einem bemerkenswerten Softwaremodul macht. Ihr fühlt Euch sofort zu Hause und habt jede Menge Spaß mit der gut spielbaren Umsetzung. Schon das großartig angelegte Intro bringt die wichtigste Botschaft hinüber: Es soll einfach Spaß machen.

Nur ein paar kleinere Details stören den guten Gesamteindruck. So ist z. B. der Wettbewerbsmodus etwas undurchsichtig. Auch das Paßwortsystem ist nicht so ganz glücklich gelungen: Wären diese Details stimmiger ausgefallen, hätte NBA Jam das Zeug zu einem Megahit. Besonders gut hat uns die außergewöhnliche Qualität der Sprachausgabe und der Geräuscheffekte gefallen. Gerade der amerikanische Kommentator bringt Lebens ins Spiel. Sobald Ihr einschaltet, werdet Ihr von der guten Musik überrascht, die hervorragend zu den ausgezeichneten Grafiken paßt. Bei vielen Basketball-Simulationen gibt es ein Problem, wenn die Spieler zu dicht zusammenstehen. Aber mit nur 4 Spielern auf dem Platz kann es kaum passieren, daß Ihr den Überblick verliert. Besonders gut haben mir

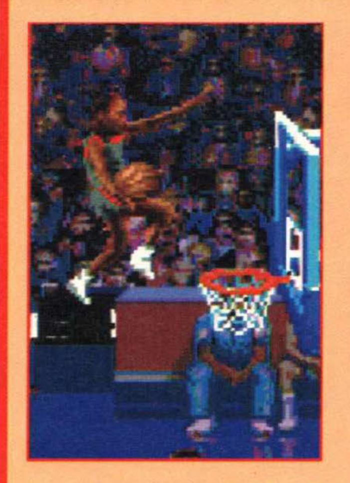


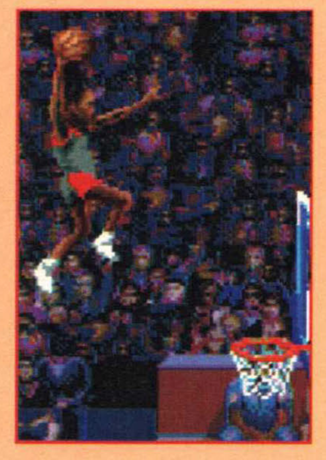
27 Teams treten im NBA-Wettbewerb an und Ihr wollt jedes einzelne besiegen; Ihr müßt aber nicht die ganze Zeit nur e i n Team verkörpern.



Eure Initialen auf dieser Liste zu sehen, ist wirklich das ultimative Ziel.

In der Halbzeit könnt Ihr Euch gefilmte Sequenzen von wirklichen NBA-Spielen ansehen.


Höher geht's nicht mehr; der Ball wird in den Korb geslammt...


...oder vielleicht doch - Hochsprung mit Ball...


...der Spieler ist in Topform!

MEGA DRIVE

NBA JAM

NBA JAM

ACCLAIM ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT........................16Mbit
SPIELER.................................4
STUFEN..............................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE..........5
BESONDERHEITEN ....Paßwort



GRAFIK 86%
▲ Die Animationen werden Euch schlicht umhauen. Details gibt es en masse.
▲ Die Krönung wäre, wenn die Menge bei einem Korbwurf auch animiert wäre.

MUSIK 80%
▲ Die kristallklare Sprachausgabe und reichlich Geräuscheffekte bringen eine unglaubliche Atmosphäre.
▼ Leider kann die Sprachausgabe nicht mit dem Automaten mithalten.

SPIELABLAUF 84%
▲ Es ist wirklich einfach, einen Ball anzunehmen. Die Steuerung ist einfach richtungsweisend.
▼ Ein paar mehr Spezialbewegungen hätten nicht geschadet, aber Redakteure haben ja an allem was auszusetzen.

ANFORDERUNG 81%
▲ Im Zwei-Spieler-Modus fällt die Entscheidung meist erst in den letzten Sekunden.
▼ In den Spielstufen eins und fünf könnt Ihr ziemlich leicht gegen den Computer gewinnen.

PROSCORE 83 %

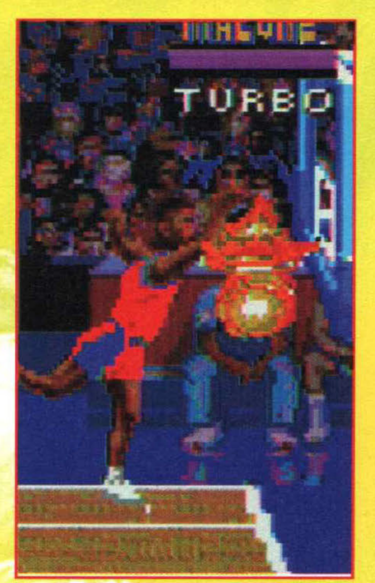
Der Spielspaß steht bei dieser Spielautomatenumsetzung klar im Vordergrund. Das Spiel ist grafisch sehr gut gestaltet und man fragt sich angesichts der unglaublichen Spielbarkeit, warum andere Label das nicht ebenso hinkriegen.

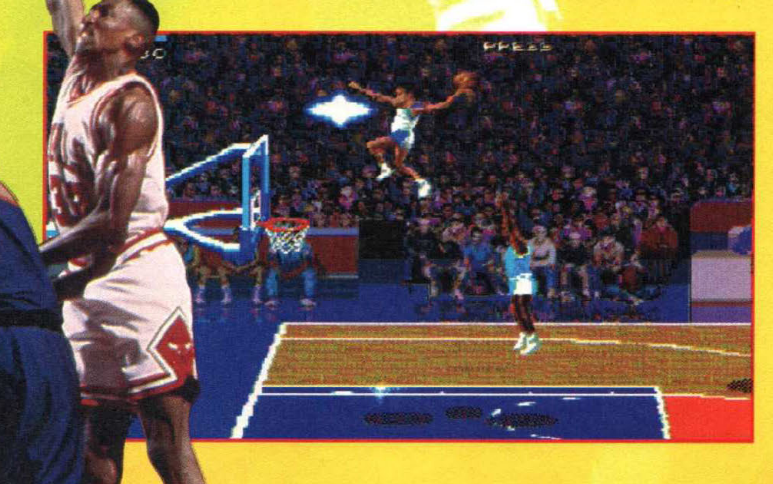
PROTIP

Wenn Ihr den Turboknopf drückt, bevor Ihr einen Korb werfen wollt, dann fliegt Euer Spieler nur so durch die Luft und landet in neun von zehn Fällen einen Korb – es sei denn, Ihr spielt gerade den Hintermann, dessen Würfe öfter von den gegnerischen Spielern geblockt werden.

die Animationen der Spieler gefallen. Der Hintergrund muß wie in den meisten Basketballspielen leider ohne Bewegung auskommen. Das hätte aber wahrscheinlich nur den rasanten Spielablauf verlangsamt. Das Modul bietet zwei unterschiedliche Spieltypen, die von Mann gegen Mann bis zum Teamspiel reichen und allesamt sehr flott sind. Noch nie hat es in einem Basketballspiel so viele Spezialbewegungen gegeben! Tarzan und Tomahawk trippeln und ein absolut überzeugender 360 Grad Slam bringt das Spiel zum Brodeln. Drei aufeinanderfolgende Körbe – und der Spieler hat Feuer gefangen und spielt immer besser. Ein dann folgender Schmetterwurf – und der Ball brennt sich einen Weg durch den Korbring und hinterläßt sogar eine Rauchspur. Wirklich sehenswert! Alles in allem ist dieses Modul ein brillantes Spiel nicht nur für Basketballfans. Es werden nur selten Spiele veröffentlicht, die einen so hohen Standard bieten. NBA Jam ist sofort sehr gut spielbar und macht soviel Spaß, daß ich diesem Spiel noch 2 Seiten widmen könnte. Sportfans finden hier ihr Spiel des Monats.

● Markus Matejka





Erinnert Ihr Euch noch an Tetris? Jeder hat zumindest schon mal davon gehört und die meisten von Euch haben sicher auch schon eine Runde gespielt. Die Grundidee besteht darin, mit herabfallenden Formen eine Reihe komplett zu füllen, die dann verschwindet. Das hört sich einfach an, ist aber ein fesselndes Spielprinzip. Nach Tetris sind zahlreiche ähnliche Spiele auf dem Markt erschienen, zum Beispiel die 3-D-Version Block Out und das relativ bekannte Columns. Die Japaner haben jetzt Puyo Puyo herausgebracht, das sich so ähnlich wie Tetris spielt. Es ist aber schneller und wird gegen einen Gegner gespielt. Und dieses Spiel heißt in Europa Mean Bean Machine.

PROTIP

Versucht, einzelne Farben relativ dicht zu packen, und zwar so, daß nicht zu früh ein Vierer erreicht wird. Wartet einfach auf die richtigen Farbkombinationen, die genau in die Lücke passen – schon habt Ihr einen Doppler!

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Gegen den Computer zu spielen ist schwieriger als man denkt: Wenn Ihr besser werdet, verbessert auch er sich.

Wer gerne in die Spielhalle geht, hat vielleicht schon den Puyo-Puyo-Automaten gesehen. Das Spiel ist ähnlich wie Tetris aufgebaut – mit dem Unterschied, daß hier zwei Spielfelder vorhanden sind. Mean Bean Machine ist besonders für zwei Spieler ausgelegt. Statt verschiedene Formen zu rotieren geht es hier darum, niedliche kleine Blobs an die richtigen Stellen zu manövrieren. Die Blobs wandern immer als Pärchen den Bildschirm herunter. Jedesmal, wenn sich vier Blobs der gleichen Farbe versammelt haben, verschwinden sie und machen den darüber liegenden Blobs Platz. Wer mehr als vier Blobs zusammenbringt, der bekommt natürlich einen Bonus, aber am meisten lohnt sich ein Doppler (zwei mal vier Blobs auf einen Streich). Neben satt Punkten bewirkt der Doppler im benachbarten Feld einen wahren Regen von schwarzen Blobs – Arbeit für den Mitspieler. Es spielt sich also fast wie "Vier gewinnt" ohne Diagonalen. Dabei ist es egal, ob die Blobs als Kette, Block oder Stufen angeordnet werden. Da die Blobs mit zufällig gewählten Farben erscheinen, braucht man schon eine gute Portion Gehirnschmalz, um mit einem Blick alle sich daraus ergebenden Verkettungen zu erkennen. Mean Bean Machine ist wie Tetris unheimlich anziehend. Ihr habt die Wahl zwischen einem Spiel gegen die CPU oder einen menschlichen Gegenspieler. Schnelldenken ist angesagt, denn jede Stufe ist natürlich schneller als die vorhergehende. Die Grafik ist ansprechend und die Blobs wirklich niedlich. Schade nur, daß der Hintergrund nicht auch einmal wechselt. Wer Spiele mag, bei denen man nachdenken muß, und bei denen es trotzdem schnell und heftig hergeht, der liegt hier genau richtig.

● Markus Matejka

Wenn Ihr im Experten-Modus spielt, schafft Ihr noch vor Spielbeginn ein paar Reihen Bohnen...





MEAN BEAN MACHINE

SEGA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Paßwort

ACTION 20% — 80% STRATEGIE

GRAFIK 72%
▲ Die niedlichen Blobs und die Hintergründe passen gut zur Idee des Spiels.
▼ Die einzelnen Stufe bieten kaum Abwechslung in der Hintergrundgestaltung und zeigen immer wieder die gleiche Grafik.

MUSIK 78%
▲ Gute Geräuscheffekte und einige witzige Sprachausgaben - das ganze Spiel wird von einer netten Melodie begleitet.
▼ Wer keine japanische Musik mag, wird den Sound eher nervig finden.

SPIELABLAUF 78%
▲ In jeder Stufe treten andere Spielmuster auf. Auf die Art weiß man nie vorher, wie man in der nächsten Stufe abschneiden wird.
▲ Besonders hoch ist die Motivation, einige Doppel zu schaffen, um den Mitspieler mit schwarzen Blobs einzudecken.

ANFORDERUNG 80%
▲ Bereits nach ein wenig Übung lechzt man nach den schnelleren Stufen.
▲ Die Computergegner können komlizierte Muster machen und sind harte Brocken.

PROSCORE 78 %

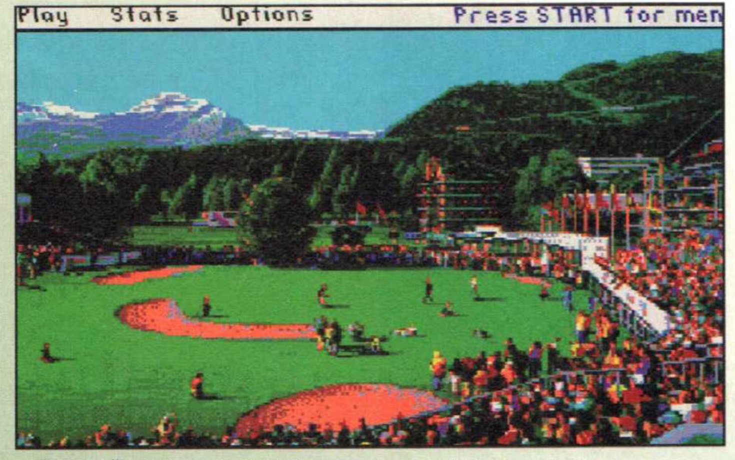
Mean Bean Machine hat den gleichen Effekt wie Tetris: Man beginnt das Spiel, und kann nur schwer aufhören. Am meisten Spaß macht es jedoch zu zweit. Die Spielidee mag vielleicht einfach sein, aber man hat eine hohe Motivation, um immer bessere Strategien auszuknobeln.

PGA EUROPEAN TOUR

PGA European Tour ist die dritte Veröffentlichung in der PGA-Reihe. Sie bietet wiederum verbesserte Grafiken und beinhaltet zwei Wettbewerbstypen: Das Shoot-Out und den Wettkampf mit Geld. PGA-Tour Golf ist bei jeder Veröffentlichung unter die Top 10 in den Charts gekommen und ist damit unzweifelhaft die erfolgreichste Golfserie aller Zeiten. Die Spieledesigner Lee Actor und Dennis Koble, die 1988 die Firma Polygames gründeten, sind selber aktive Golfspieler, die am Wochenende gerne selbst einmal den Schläger in die Hand nehmen. Zweifelsohne haben ihre Erfahrungen und die Tricks, die sie beim Golfen gelernt haben, Einzug in das Design des Spieles gehalten. Der exklusive Sport hält also auf dem Umweg über das Mega Drive erneut Einzug in deutsche Wohnzimmer...

Was könnte mehr entspannen, als ein Golfspiel im gemütlichen Wohnzimmer? Dieser Sport bietet die ungestörte Ruhe der Golfbahn, das Zwitschern der Vögel und außerdem das Erfolgserlebnis, wenn ein perfekt ausgeführter Schlag den Ball ins Loch versenkt. PGA Golf bietet genau das und bringt das Gefühl in hervorragender Qualität herüber. Electronic Arts hat das auch erkannt und das Ergebnis ist die European-Tour-Version. Irgendwie muß ich die PGA-Serie immer wieder mit der Leaderboard-Serie auf dem C-64 vergleichen. Die Leaderboard Serie brachte immer neue Kurse hervor und PGA setzt diese Tradition fort. Die neue Version von PGA bietet neue Kurse - aber der ausgezeichnete und ausgereifte Spielablauf ist geblieben. Wer sich European Tour Golf anschafft, der kann schon bald im Wald von Arden, in Wentworth, Valderrama oder Crans-sur-Sierre in der Schweiz nach Herzenslust golfen. Die Hintergründe aller Plätze sind einfach superb - der typische PGA-Stil, der hochwertige Grafik und verschiedenartigeAnsichten bietet. Die neuen Golfplätze sind mit Sicherheit noch viel interessanter als die amerikanischen Plätze in PGA II - die neuen Kurse bringen einfach frischen Wind in die gelungene Serie. Die neuen Wettbewerbsoptionen Shoot-Out und Match Play sind zwar nur kleine Extras, bringen aber trotzdem jeweils einen eigenen Stil in den Spielablauf. Und natürlich gibt es zwischen Eröffnungsbildschirm und dem ersten Abschlag mehr als genug Optionen, mit denen man spielen kann. Egal, ob gute Musik, kompetente Ratschläge oder Vorschauen auf eine Bahn – hier findet Ihr alles, was das Golferherz begehrt. Wer noch keinen PGA-Titel in seiner Sammlung hat, der kann hier unbesorgt zum Kauf schreiten. PGA European Tour ist eine weitere äußerst professionelle und motivierende Veröffentlichung von Electronic Arts – ich werde auf jeden Fall heute abend Golf spielen!

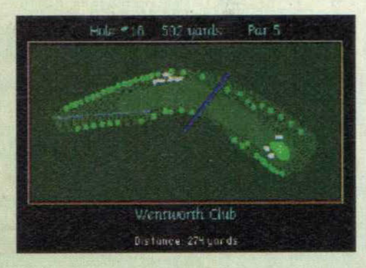
● Markus Matejka



Der Überblick aus der "Modellflugzeugperspektive" ist sehr professionell gestaltet. Man gewinnt fast den Eindruck, einer Fernsehübertragung beizuwohnen.



Bei einem besonders überzeugenden Schlag folgt automatisch die Wiederholung. Die weiße Linie verdeutlicht den Einfluß des Windes.



Die Präsentationsbildschirme sind eines der Markenzeichen der PGA-Titel. Hier habt Ihr einen guten Ausblick auf das 18te Loch.

PROTIP

Mit Hilfe des Überblicks kann man sich einen guten Eindruck von der Aufteilung der Bahn machen. Das erleichtert die richtige Schlägerwahl und kann viele unnötige Schläge einsparen.





PGA EUROPEAN TOUR

EA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT 8Mbit
SPIELER 4
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Speicher-Funktion

ACTION 10% — 90% STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Ein perfektes Golf-Szenario – und jedes Loch ist anders gestaltet.
▲ Auch die Statistik-Bildschirme bleiben da nicht zurück.

MUSIK 84%
▲ Die Eröffnungsbildschirme und der Überblick vor Beginn des jeweiligen Loches sind von angenehmer Musik begleitet.
▼ Golf ist ein stiller Sport – bis zu dem Moment, wo die Menge klatscht. Äußerst realistisch!

SPIELABLAUF 84%
▲ Das Spiel bietet insgesamt fünf verschiedene Golfplätze – und jede Menge Geld.
▼ Nur in der Gestaltung der Plätze liegt der Unterschied zu PGA II.

ANFORDERUNG 85%
▲ Es gibt nichts entspannenderes, als mit drei Mitspielern eine Runde Golf zu spielen - egal, um welchen PGA-Titel es sich handelt.
▼ Es ist nicht so einfach, wie es aussieht. Es ist eine echte Herausforderung, wenn man ein Turnier gewinnen will.

PROSCORE 85 %

Das Spiel setzt die PGA-Reihe konsequent fort. Die fünf Kurse sind sehr gut gestaltet und spielen sich hervorragend. Saubere Grafik, präziser Spielablauf – ein Golfspiel für Genießer.

DER SEGA SPEZIALIST

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Mega Drive

Artikel	Preis
Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive II inkl. Aladdin Set	**289,-**
Mega Drive II Magnum Set (inkl. 3 Spiele & Sonic 2 +2 Joyp.)	359,-
Mega Drive II Sonic 2 Set (mit Sonic 2 und 2 Joyp.)	289,-
Mega Drive 3 Set	**289,-**
6 Button Contr.	**39,-**
6 Button Arcade Power Stick	89,-
6 Button Infrarot (2 Pads)	**89,-**
Master System Conv. II	69,-
4-Way Play Adapter EA	59,-
Infrarot 6 Button Pads (2 Pads) (Sega)	89,-
Aladdin	**119,-**
Addams Family	109,-
Brett Hull Hockey	**89,-**
Bubba & Sticks LA	**109,-**
Castlevania New Gen.	**104,-**
Champ. World Class Soccer	**109,-**
Cosmic Spacehead	**109,-**
Double Switch	**109,-**
Dragon's Revenge	**119,-**
Eternal Champions	**139,-**
F-117A	119,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	**109,-**
Gauntlet IV (4 Spieler)	**109,-**
Hyper Dunk (16 Mbit)	**119,-**
James Pond III	119,-
John Madden F. 94	**119,-**
Jungle Strike	109,-
Landstalker dt. Texte	**129,-**
Lost Vikings (April)	**109,-**
Mc. Donald Treasure Land	**109,-**
Mortal Kombat	119,-
Mutant League Hockey	109,-
Mystery Mansion	**109,-**
NBA Jam	**129,-**
NBA '94 Showdown	119,-
NFL Quarterback Club	129,-
NHL Hockey 94	**109,-**
Normy's Beach Babe	119,-
Pele Soccer	**89,-**
PGA Euro Tour	**119,-**
Prince of Persia	**109,-**
Ren & Stimpy	**109,-**
Rocket Knight Adventures	**99,-**
Sensible Soccer	**119,-**
Shinobi III	**104,-**
Skitchin'	119,-
Sonic Spinball	**119,-**
Sonic 3	**139,-**
Sprocket & Plug	119,-
Star Trek Next. Gen.	**139,-**
Street Fighter II (24MB)	**134,-**
Streets of Rage 3 (April)	**139,-**



NBA Jam 129,-



Sonic 3 139,-



Landstalker.....................129,-



ToeJam & Earl 2...........119,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

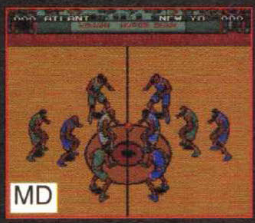
Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

Versand per Nachname. ....DM 8,-
UPS.....................................DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.





Castlevania New Gen. ...104,-



Hyper Dunk....................119,-



Eternal Champions 139,-



Fifa Soccer 109,-

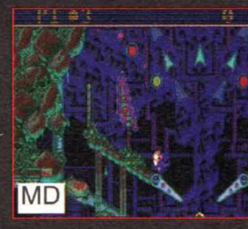


NHL Hockey '94....................109,-

Sensible Soccer 119,-



Streets of Rage 3.........139,-



Sonic Spinball 119,-

Street Fighter II (24mbit)..134,-



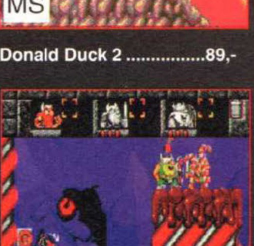
Turtles Tourn. Fighters....129,-

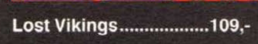


Donald Duck 2 89,-



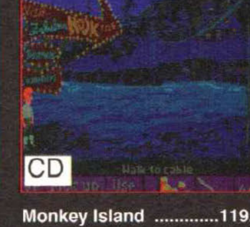
Virtua Racing...............199,-





Lost Vikings.................109,-





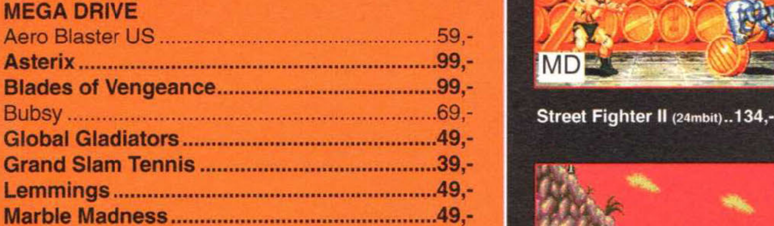
Monkey Island 119,-

Fire & Ice.......................109,-

Mean Bean Machine.....109,-



Mega-CD II ohne Spiel 499,-



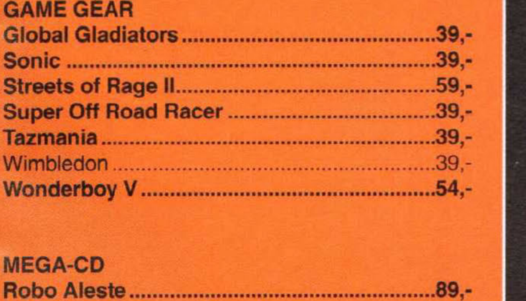
Sonderpreise:

MEGA DRIVE

Aero Blaster US 59,-
Asterix...**99,-**
Blades of Vengeance..................................**99,-**
Bubsy 69,-
Global Gladiators..**49,-**
Grand Slam Tennis **39,-**
Lemmings...**49,-**
Marble Madness..**49,-**
Tiny Toon's 89,-
Flintstones...69,-
Quakshot **49,-**
Risky Woods 39,-
Super Kick Off...**39,-**
Talespin 39,-
Tazmania..**49,-**
Wonderboy V 49,-
Wrestlemania 49,-

MASTER SYSTEM

Crush Dummies **59,-**
Global Gladiators..**39,-**
New Zealand Story.......................................**49,-**
Parlour Games **49,-**
Power Strike II **39,-**
Wimbledon II...**49,-**
WWF Steel Cage **69,-**



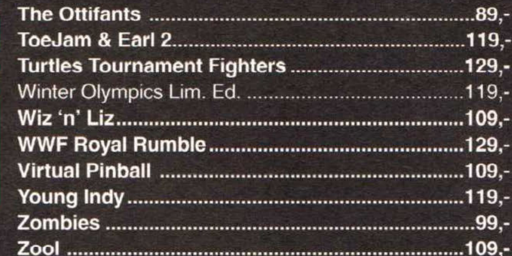
GAME GEAR

Global Gladiators..**39,-**
Sonic **39,-**
Streets of Rage II..**59,-**
Super Off Road Racer **39,-**
Tazmania..**39,-**
Wimbledon 39,-
Wonderboy V **54,-**

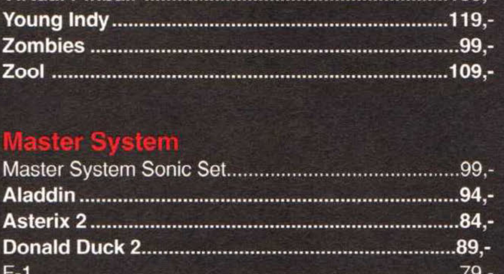
MEGA-CD

Robo Aleste **89,-**

nur solange Vorrat reicht.



The Ottifants **89,-**
ToeJam & Earl 2...**119,-**
Turtles Tournament Fighters **129,-**
Winter Olympics Lim. Ed. 119,-
Wiz 'n' Liz...**109,-**
WWF Royal Rumble..**129,-**
Virtual Pinball **109,-**
Young Indy...**119,-**
Zombies **99,-**
Zool **109,-**



Master System

Master System Sonic Set...99,-
Aladdin **94,-**
Asterix 2 ....**84,-**
Donald Duck 2..**89,-**
F-1 79,-
Fire & Ice **84,-**
James Pond II 84,-
Jungle Book Dschungelbuch **89,-**
Mortal Kombat..**109,-**
Road Rash **84,-**
Road Runner Speed Trap..**89,-**
Sensible Soccer 79,-
Star Wars...**79,-**



Game Gear

Game Gear TV Set...289,-
Aladdin **89,-**
Donald Duck 2..89,-
Ecco the Dolphin...**84,-**
F-1 ....**79,-**
Fire & Ice **84,-**
Jungle Book Das Dschungelbuch **84,-**
NBA Jam **89,-**
Road Rash **84,-**
Road Runner Desert Speed Trap **84,-**
Sensible Soccer 59,-
Star Wars Krieg der Sterne **89,-**
Surf Ninjas **79,-**
T-2 Arcade Game 89,-

Mega-CD II

Mega-CD II mit Road Avenger.....................................549,-
(1 Jahr Garantie)
Mega-CD II ohne Spiel **499,-**
(1 Jahr Garantie)
Bill Walsh Footb. **109,-**
Chuck Rock 2 ....**109,-**
Double Switch **109,-**
Dune CD...**109,-**
Ecco (CD)..**89,-**
Ground Zero Texas **109,-**
Jurassic Park CD..**89,-**
Lunar Silverstar (April)..**119,-**
Monkey Island **119,-**
Microcosm..119,-
Mystery Mansion...**109,-**
NHL 94 CD **119,-**
Powermonger (CD) 119,-
Prize Fighter **119,-**
Puggsy..89,-
Silpheed **89,-**
Sonic CD **89,-**
Spider-Man vs. Kingspin **89,-**
Thunderhawk **109,-**
Wonderdog **109,-**
WWF (CD) **109,-**

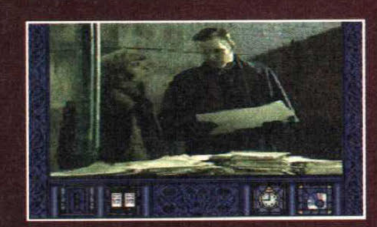
Mit der Leidenschaft eines echten Prinzen und der Grazie eines wilden Tieres jagt er seine Opfer in finsterer Nacht. Er lebt von den Lebendigen, saugt ihr Blut und ist immer auf der Suche nach unschuldigen Opfern. Dracula heißt das Geschöpf der Finsternis - und diesmal hat er mit einem hypnotischen Trick Mina Murray in seine Gewalt gebracht. Euer Job ist es, den Blutsauger zu finden und ihm den wohlverdienten Pfahl durch's Herz zu treiben. Trotzdem solltet Ihr die nötige Vorsicht walten lassen, denn der Graf kann viele Gestalten annehmen. Egal, ob als Schatten an der Wand oder als großer Bär – er kann überall sein. Wenn er unterwegs ist, kann niemand mehr ruhig in seinem Bett schlafen...

DRACULA *UNLEASHED*

Es ist wirklich schade, daß der Löwenanteil des verfügbaren Speicherplatzes für die Hintergründe verwendet wurde. Sie sehen zwar gut aus, besonders wenn das Bild sich dreht oder wenn man sich auf eine Wand zu bewegt, aber trotz der künstlerischen Gestaltung ist der Spielablauf so schwach wie Harker, nachdem er gerade von Dracula ausgesaugt wurde. Im Verlauf des Spieles geleitet Ihr den heroischen Harker durch das Schloß von Dracula duch die Hillingham Estate und die Carfax Abbey. Dabei scrollt das Spiel nur in einer Richtung, und zwar von links nach rechts. Das ist alles! Harker kann weder auf Kisten oder Särge hüpfen oder z.B. auf Leitern steigen. Er bewegt sich lediglich jeweils auf dem Untergrund durch die Schlösser und muß sich dabei gegen jede Menge Finsterlinge zur Wehr setzen - und davon gibt es reichlich: Fledermäuse, Nagetiere, Skelette mit Keulen und Schilden; Zombies, Geister und zahlreiche andere Unholde, die dort ihr Unwesen treiben. Die Animationen sind zwar ganz nett, aber der Spielablauf hat einen sich stark wiederholenden Charakter. Die einzige Ausnahme stellt ein Ausritt zu Pferd in Stufe 6 dar. Ansonsten greifen immer die gleichen Fieslinge auf genau die gleiche Art und Weise vor einer kaum wechselnden Kulisse an. Zuerst ist es gar nicht so einfach, die Bewegungsmöglichkeiten von Harker in den Griff zu bekommen. Er verfügt über verzwickte Kombinationen von Tritten und Schlägen, mit denen er Fledermäuse und Spinnen beseitigen kann, die entweder auf dem Grund, dem Fußboden oder überkopf angreifen. Aber bereits nach kurzer Zeit wird der Spielablauf ermüdend und es findet sich kaum Abwechslung. Sicher, Harker findet manchmal ein Extraleben, ein Continue oder den Knoblauch , der ihn unbesiegbar macht, aber das ändert nicht viel am schwachen Spielablauf. Wenn wir mal die Hintergründe außer acht lassen, hat Dracula nur eine einzige, riesige Stufe. Während die gut gemachte und gruselige Orgelmusik und das Heulen im Hintergrund Euch gut auf das Spielthema einstimmen, sind die folgende Stufen zu gleichförmig, um die Motivation aufrecht zu erhalten. Die CD ist im Prinzip nicht schlecht, bietet aber kaum Neues und läßt vieles Gewohntes schmerzlich vermissen.

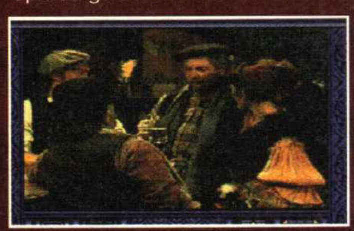
● Stefan Schachler





● Durch die Zeitung erfahrt Ihr viel Nützliches über Leute und Orte, die Ihr besuchen sollt.





● In dieser Kneipe kursieren die neusten Gerüchte: Spitzt die Ohren, obwohl Ihr nicht immer angenehm überrascht sein werdet.

PROTIP

Die Vampire und die Fledermäuse kann man am Besten mit hohen Tritten beseitigen, während man die Spinnen und Nager besser mit Bodenfegern in Schach hält. Feindlichen Objekten in Kopfhöhe entgeht Ihr, indem Ihr Euch duckt. In Hüfthöhe hilft ein gezielter Punch aus der mißlichen Lage heraus.

MEGA CD

DRACULA UNLEASHED

SONY ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

CD-ZUGRIFF .... mittel
SPIELER 1
STUFEN 7
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Continues

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 77%
▲ Die digitalisierten Filmausschnitte passen gut als Übergang zwischen zwei Stufen.
▼ Trotz einer gewissen Beweglichkeit ist die Spielfigur Harper enttäuschend.

MUSIK 72%
▲ Die Musik ist recht überzeugend und bietet unter anderem gefährliches Heulen und gespenstische Orgelklänge.
▼ Bei Kämpfen sind die Geräuscheffekte sehr schwach...

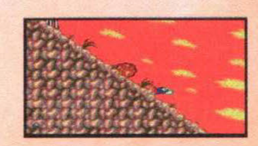
SPIELABLAUF 62%
▲ Am Anfang stellen die Fledermäuse und Zombies eine Herausforderung dar.
▼ Nach der ersten Stufe hat man alles gesehen: Im Westen nichts Neues – jede weitere Stufe spielt sich genauso.

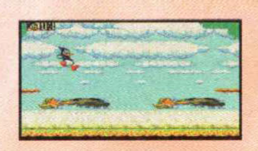
ANFORDERUNG 65%
▲ Einige Stufen sind in dem Moment schwieriger, wo Fledermäuse, Geister und Zombies in Horden auftreten.
▼ Insgesamt bietet das Spiel zu wenig Abwechslung.

PROSCORE



Wenn man die Musik und die Filmsequenzen ausklammert, entpuppt sich das Modul als angestaubt. Dracula auf CD eröffnet Harker kaum neue Möglichkeiten zur Arbeit - Schade eigentlich, gerade die Mega-CD-Version hätte mehr gute Ideen beherbergen können.



Typisch Onkel Dagobert: Nachdem er in einem alten Buch eine noch ältere Schatzkarte gefunden hat, ist er nicht mehr zu halten. Denn Schatzsuche ist ja das Lebenselexier der reichsten Ente der Welt. Wenn Onkel Dagobert erst einmal die Witterung eines Schatzes aufgenommen hat, dann ist er nicht zu bremsen. Besonders, wenn es sich bei dem Schatz um ein goldenes Amulett von unschätzbarem Wert handelt! Nach vielen Gefahren gelang es Dagobert tatsächlich, das Amulett zu finden. Aber o Graus! Das Amulett ist mit einem Fluch behaftet, der seinen Besitzer in einen Luftballon verwandelt...

DEEP DUCK TROUBLE

Wer die Ducks kennt, der ahnt, daß Donald die Sache wieder ins Reine bringen soll. Nachdem Onkel Dagobert von seiner Reise zurückgeschwebt kam, überredete er Donald, das Amulett wieder zurück auf die Insel zu bringen. Denn nur so kann der Fluch gebrochen werden. Donald macht sich also auf die Reise, um das Amulett durch vier gefährliche Landschaften an seinen angestammten Platz zurückzubringen. Das es da vor Schwierigkeiten wimmelt, ist klar. Donald muß alle vier Bereiche der Insel besuchen. Da wären der Dschungel, die Meeresbucht, der Vulkan und natürlich der Berg. Und um die Sache noch ein wenig interessanter zu machen, muß Donald in jedem Bereich der Insel einen Gegenstand finden, um letztendlich in den Schrein gelangen zu können. Kein ungefährliches Unterfangen, denn zahlreiche Gegner warten schon auf Donald, die allesamt niedlich gezeichnet sind.. Hüpfend, springend, kletternd und schwimmend muß Donald alle Hindernisse überwinden, um seinen Onkel vom Ballon-Dasein zu erlösen. Dabei ist Vorsicht mit den Bewohnern der Insel geboten: Diese können nur durch einen gezielten Sprung aufs Haupt erlegt oder einen deftigen Stoß mit einer Kiste ausgeschaltet werden. Ansonsten kostet eine Berührung einen der drei Lebensedelsteine. Sind alle Edelsteine aufgebraucht, dann verliert Donald einen Versuch. Aber zum Glück gibt es ja unbegrenzte Continues. Um Donalds schweren Job zu erleichtern, sind ab und zu Kisten zu finden, die Donald mit Fußtritten bearbeiten kann. Ist ein Bonus darin versteckt, kann Donald



entweder seine Energie (Vanille-Eis oder Truthahn) aufstocken, oder andere wertvolle Boni einsacken: Ein Geldsack bringt 500 Punkte, ein Diamant schon 2000 Punkte und ein 1-Up beschert einen Extra-Versuch. Grafisch präsentiert sich Deep Duck Trouble von der sonnigen Disney-Seite. Die Hintergründe sind liebevoll in den typischen Disneyfarben gehalten und Donalds Figur ist sehr schön animiert und ist auch grafisch mit Feuereifer an der Arbeit. Die Größe seiner Figur ist sehr proportional auf das Format des Game-Gear-Bildschirms abgestimmt, so daß für Detailtreue und Überblick gesorgt ist. Die Streckenführung ist anspruchsvoll: Es gibt einige Passagen, in denen man nur mit Köpfchen weiterkommt. Ob in "ausweglosen" Situationen ein




Wenn Ihr gegen einen Kasten tretet, erhaltet Ihr einen Bonus oder tötet vielleicht sogar einen Gegner.

Feind als Sprungbrett benutzt wird, um größere Abgründe zu überwinden oder eine ganz bestimmte Kiste eine besondere Funktion hat - Donald ist vielseitig, und das macht ihn so sympathisch. Und obwohl an einigen Stellen kleine Rätsel gelöst werden müssen, ist der Spielablauf durchaus flüssig. Trotzdem sind die drei Versuche recht schnell aufgebraucht, denn die Insel ist nicht gerade klein. Jede Stufe besteht aus einzelnen Szenen, und obwohl immer mal Energie zu finden ist, kann man sich nicht viele Fehler leisten. Der Schwierigkeitsgrad ist zumeist moderat, erreicht aber an einigen Stellen kernige Höhepunkte, so daß auch die Plattformprofis etwas zu knobeln haben. Dank unbegrenzter Continues kommt aber nie Frust auf. Deep Duck Trouble ist das richtige Modul für Plattformfans und alle Anhänger der berühmten Ente.

● **Stefan Schachler**

PROTIP

Im gesunkenen Schiff kommt Ihr an eine Stelle, wo eine Luftblase und eine Kiste zu finden ist. Wenn Donald der Kiste einen Fußtritt verpaßt, füllt sich der Raum ganz mit Wasser und unser Held kann den oberen Ausgang aus dem Bild erreichen.

GAME GEAR

DEEP DUCK TROUBLE

DISNEY /SEGA ● ca. DM 90,- ● MÄRZ

FORMAT.........................XMbit
SPIELER.................................1
STUFEN..................................4
SCHWIERIGKEITSGRADE..........1
BESONDERHEITEN.......Continues

ACTION 80% / 20% STRATEGIE

GRAFIK 84%

▲ Die Hintergründe sind abwechslungsreich und farbenfroh gestaltet.
▲ Donalds Figur ist detailliert, gut beweglich und paßt proportional zur Bildschirmgröße.

MUSIK 62%

▲ Donalds Abenteuer werden von einer Melodie begleitet, die von Stufe zu Stufe wechselt.
▼ Insgesamt hört sich die Musik etwas knödelig an, auch die Geräuscheffekte lassen zu wünschen übrig.

SPIELABLAUF 81%

▲Die klassische Plattformidee wurde von Disney sehr professionell und liebevoll umgesetzt.
▲ Man findet viele kleine Rätsel, die das Spiel sehr abwechslungsreich und ansprechend gestalten.

ANFORDERUNG 82%

▲Der Schwierigkeitsgrad wird auch die Plattformspezies eine Zeit beschäftigen.
▲ Es gibt einige schwer lösbare Situationen, aber mit gutem Timing und der richtigen Idee ist jede Stelle zu schaffen.

PROSCORE 82 %

Deep Duck Trouble ist ein ansprechendes und gut spielbares Modul für den Game Gear. Plattformfans werden viel Freude an dem Spiel haben, aber auch die Disneyfans kommen voll auf ihre Kosten. Ein empfehlenswertes Modul, denn hier ist nicht nur eine ruhige Hand, sondern auch Kombinationsgabe gefordert.

Willkommen im Terror-Drome! Hier kommt so gut wie niemand lebend heraus. Im Eishockeyspiel der Zukunft hat sich vieles geändert: Sport ist grundsätzlich Mord und die Spieler sind in der Regel Mutanten. In der Arena geht es dann richtig zur Sache, denn mutierte Masochisten und beinharte Kämpfe sind an der Tagesordnung. Mutantenhockey ist das Spiel der oberen Zehntausend in der Zukunft - schaut zu, macht mit! Aber vorher könnt Ihr Euch mit den besten Designersachen ausstatten: Eisenstangen, Stachelkeulen und natürlich eine kugelsichere Rüstung. Der Schmerz ist Euch jedenfalls sicher, wenn Ihr im Kampf heftige Blessuren davontragt...



Nachdem Mutant League Football in den Geschäften für nur mäßigen Verkauf sorgte, tritt jetzt die Eishockeyvariante der Mutanten auf den Prüfstand. Gerade Eishockey bietet sich ja für eine entsprechend gewalttätige Umsetzung an. Jetzt ist Kampf angesagt - und natürlich jede Menge Gelächter. Denn abseits vom gewohnten Electronic-Arts-Styling bietet Mutant League Hockey eine riesige Anzahl an animierten Figuren, viele Farben und einen deftigen Humor. Jeder Bildschirm bietet einen ausnehmend häßlichen, animierten Charakter und einen dazugehörigen Text. Wer einen Blick auf die Bildschirmfotos wirft, der weiß, was ich meine. Jedes der mehr als 20 zur Wahl stehenden Teams hat Fähigkeiten, die mit bis zu sechs Schädeln symbolisiert werden. Natürlich gibt es zu jedem Verein auch eine Anzahl von Statistiken und entsprechend animierte Sequenzen. Insgesamt sind die Regeln des Spieles mit denen des richtigen Eishockeys vergleichbar - allerdings gibt es noch eine Vielzahl von speziellen "Spielzügen" und gewalttätige Auseinandersetzungen. Ihr könnt zum Beispiel den Schiedsrichter bestechen, den gegnerischen Torhüter zusammenschlagen oder den Puck in eine explodierende Bombe verwandeln. Stellenweise sind die Spielzüge richtig abgedreht, es macht aber Spaß, eine Weile zuzusehen. Da stellt sich natürlich die Frage, ob das Übermaß an Gewalt Schwächen im Spiel vertuschen soll. Zuerst geht alles prima von der Hand: Man kämpft sich seinen Weg zum gegnerischen Tor frei



Beim Spielstart könnt Ihr auf diesem Bildschirm Eure Spieler, das Team und den Schwierigkeitsgrad auswählen.

und macht ausgiebig Gebrauch von den zahlreichen Spezialbewegungen. Aber bereits nach kurzer Zeit stellt sich Langeweile ein, denn man braucht fast keine Taktik, um viele Punkte zu erzielen. Die Mutantenvariation von Eishockey ist daher wohl mehr für Actionfans interessant als für die echten Sport-Simulations-Fans. Wie gesagt, das Punkte machen ist relativ einfach und es macht schon mal Spaß, einen Gegner deftig zu verprügeln. Aber wie lange kann das die Motivation aufrechterhalten? Die Play-Off-Runden und die vier Schwierigkeitsgrade können schon eine Weile interessant sein, aber ein anderer Ansatz als der Standardturniermodus hätte sicher mehr Abwechslung ins Spiel gebracht. Schade, daß man nicht wie bei Speedball 2 Waffen und neue Spieler kaufen kann, auf diese Weise hätte man die üppigen 16 Mbit besser ausnützen können. Die Musik und die Geräuscheffekte dagegen sind einfach toll ausgefallen und bringen die richtige, wenn auch tödliche, Atmosphäre ins Spiel. Hört Euch nur mal die Geräusche an, wenn Ihr einem anderen Spieler einen heftigen Hieb auf den Kopf verpaßt! Gerade in diesem Bereich wurde ganze Arbeit geleistet. Selbst längeres Spielen dieses Moduls macht die Beurteilung schwierig: Auf der einen Seite handelt es sich um ein Spiel, das sich deutlich von anderen Electronic-Arts-Produkten unterscheidet, aber ob das Modul für längere Zeit begeistern kann, ist fraglich. Der Vier-Spieler-Modus ist sicherlich besonders interessant, wenn man in zu mehreren spielt, aber wer alleine spielt, wird kaum immer mehr von diesem Spiel wollen.

● Stefan Schachler



PROTIP

Gleich vom Start weg sollte man den A-Knopf heftig bearbeiten und die Gegner verprügeln. Wenn sie explodieren, ist der Weg zum gegnerischen Tor frei und Ihr könnt den Puck ins Netz schießen. Der Torhüter kann übrigens auch noch eine kleine "Aufmunterung" vertragen...



MUTANT LEAGUE HOCKEY

EA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT........16Mbit
SPIELER........4
STUFEN........n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE........4
BESONDERHEITEN........Paßwort

ACTION 70% / 30% STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Kleine animierte Sequenzen und die Spieler selbst sind gut gezeichnet und ansprechend gestaltet.
▲ Im Vergleich zu anderen Electronic-Arts-Hockey-Spielen ist das Scrolling ziemlich ruckelig.

MUSIK 77%
▲ Die Musik erzeugt ein Gefühl von Tod und Verderben im Zuschauerraum.
▲ Die Grunzer und Stöhner von Trainern und Spielern sind einfach brillant realisiert.

SPIELABLAUF 69%
▲ Mit dieser gewalttätigen Simulation wurde ein neuer Ansatz in Bezug auf Hockey realisiert.
▼ Die Motivation zum Spielen kann mit FIFA oder NHLPA nicht mithalten.

ANFORDERUNG 68%
▲ Zuerst ist der Anreiz hoch, das Kämpfen und Punkte machen zu lernen.
▼ Selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe ist es überraschend einfach, die meisten Teams zu besiegen.

PROSCORE 68%

Das Modul von Electronic Arts bietet explosive Action und eine äußerst gefährliche Variante der Eishockey-Idee. Ihr findet gute Grafik und Musik, aber das Spiel ist wahrscheinlich nicht jedermanns Geschmack...

Von den sonnendurchfluteten Stränden Kaliforniens können wir nun Normy begrüßen, der sicher einer der coolsten Surfer schlechthin ist. Ihr erkennt ihn natürlich sofort an seinen Bermuda-Shorts. Im Moment arbeitet er gerade für eine Firma - ganz legal natürlich. Sein nicht ungefährlicher Job besteht darin, einigen Leuten in sechs verschiedenen Zeitzonen Befehle zu übermitteln. Alles beginnt in prähistorischen Zeiten und erstreckt sich über insgesamt sechs historische Zonen. Die Reise führt dabei unter anderem ins mittelalterliche England, in den Dschungel, in Spukburgen von Transsylvanien, in die 70er Jahre, zum Planeten X und letztendlich in die Hölle! Ein ganz schöner Aufwand, um die Zeit bis zur nächsten guten Welle totzuschlagen!



Am Ende des mittelalterlichen Levels muß Normy gegen eine fiese Zauberin antreten, die sich zum Spaß in einen feuerspeienden Drachen verwandelt. Laß' die Pasteten fliegen, Normy!

NORMY

Ich habe Normy durchgespielt – und ehrlich gesagt habe ich nicht viel gesehen, was meine spezielle Aufmerksamkeit geweckt hätte. In jeder der sechs Stufen werdet Ihr von zahlreichen Feinden angegriffen – fast glaubt man, ein C-64 Plattformspiel vor sich zu haben. Denn hier findet man wenig Animation und wenig intelligente Angriffsformationen. Die Höhlenmenschen in der prähistorischen Stufe griffen zwar in großer Zahl an, aber immer die gleichen Angriffsmuster sind eher langweilig und insgesamt wirkten die Höhlenmenschen wie Zombies. Ich dachte, daß zumindest die Rätsel eine ernsthafte Herausforderung darstellen – aber auch hier Fehlanzeige, die Rätsel können keinen Spieler länger aufhalten. Immerhin der skurrile Humor sogt für Abwechslung, wo kann man schon Hämmer in Hühnerform als Waffe oder Schweine als Trampolin benutzen? Aber angesichts der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hat man kaum Zeit, sich der Grafik zu widmen. Die ungenaue Steuerung ist ein Problem und die Tatsache, daß auch Normy sich ziemlich steif bewegt. Später im Spiel kann man sich dann an Lianen herumschwingen und Fahrstühle benutzen – diese Ideen haben wir bereits in zahlreichen Plattformspielen gesehen. Unterhaltsam sind dagegen die Mini-Subspiele, die unter anderem einen Pacman-Clone zu bieten haben. Davon abgesehen gibt es leider nicht viel Neues. Im Gesamteindruck hat Normy schon einige Schwächen aufzuweisen: Die einzelnen Aspekte des Spielablaufes bieten zwar Kanu fahren, Elefanten reiten und Rätsel lösen, aber die Herausforderung ist minimal und das sich wiederholende Spielprinzip wirkt insgesamt recht angestaubt. Spiele dieser Art hat es bereits vor Jahren gegeben! Alles in allem brauchbare Durchschnittskost, aber nichts nervenzerfetzend Neues.

● **Stefan Schachler**





Benutzt das rosa Nilpferd als Transportmittel über diesen Fluß.





PROTIP

Während der prähistorischen Stufe sehr Ihr einen schwebenden Dinosaurier. Laßt Euch von ihm auf einen Absatz tragen, auf dem ein Extraleben schlummert.





NORMY

Beach Babe - O - Rama

EA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT........................16Mbit
SPIELER..................................1
STUFEN..................................6
SCHWIERIGKEITSGRADE..........1
BESONDERHEITEN.......Continues

ACTION 80% – 20% STRATEGIE

GRAFIK 74%

▲ Dank der detaillierten Grafiken bringt der skurrile Humor einige Lacher zustande.
▼ Die Gegner sind ein wenig enttäuschend, da sie in immer gleichen Mustern angreifen.

MUSIK 68%

▲ Zu jeder Stufe stehen einige Musikstücke zur Auswahl.
▼ Schade, Sprachausgabe hätte hier besonders gut gepaßt.

SPIELABLAUF 62%

▲ Es besteht ein großer Unterschied zwischen der normalen Bewegungsart und Normys High-Speed- Fähigkeiten.
▼ Läßt man die Grafik beiseite, findet man ein relativ altbackenes Spiel.

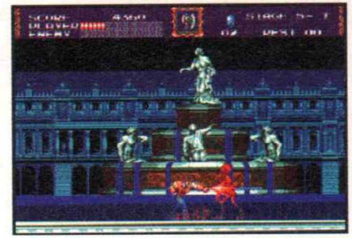
ANFORDERUNG 65%

▲ Ihr werdet schon eine Zeit zu spielen haben - sechs Stufen und etliche Sektionen fordern viel Zeit.
▼ Die Rätsel bieten wenig Anforderung - die Lösung ist meistens zu einfach.



Das ruckelige Scrolling, die leichten Rätsel und die merkwürdigen Bewegungen der Feinde senken das Niveau auf Durchschnittskost. Ansonsten handelt es sich um ein gute Idee, die leider nicht ideal umgesetzt wurde.

Erinnert Ihr Euch an die Geschichten vom blutrünstigen Grafen Dracula, der vor langer Zeit in Transsylvanien sein blutiges Unwesen trieb? Aber egal, ob man ihn mag oder nicht, der finstere Graf ist auf dem Mega Drive gesichtet worden. Jetzt liegt es an Euch, ob er weiter seinem schauerlichen Gewerbe nachgeht. Eure Aufgabe ist es, zu den finstersten Ruinen Europas zu reisen und den Blutsauger zur Strecke zu bringen. Gerade im Moment ist Gräfin Elizabeth Bartley in Transsylvanien angekommen, um den bösen Geist von Dracula zu neuem Leben zu erwecken. Nur die beiden Vampirkiller John und Eric haben mit Eurer Hilfe jetzt noch eine Chance, die Welt ein für allemal von dem Finsterling zu befreien...



Erics magische Kräfte funktionieren gut gegen das Skelett.

PROTIP

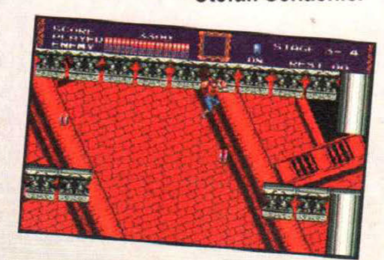
Bewegt Euch mit großer Vorsicht durch das Szenario und erwartet jederzeit einen Angriff. Es ist eine gute Idee, die Wände einzuschlagen, da hinter ihnen oft Power-Ups zu finden sind.



CASTLEVANIA

Lange Zeit hat sich Castlevania vom Mega Drive ferngehalten, doch mit neuen Programmiertechniken, einer aufgefrischten Hintergrundgeschichte und verschiedenen neuen Charaktern ist die Grundlage für eine neue Generation von Vampirjägern geschaffen. Auf geht es zu sechs Stufen intensiver Vampir-Jagd in Europa! Zuerst sieht man nichts, was man allzu spektakulär nennen könnte, ist man jedoch erst einmal zu den speziellen Stellen wie dem schiefen Turm von Pisa vorgestoßen, und hat sich mit zahlreichen Wächtern herumgeschlagen, dann wendet sich das Blatt deutlich: Die Figuren sehen ziemlich realistisch aus. Ihr durchforstet das Szenario auf der Suche nach Vampiren und solltet immer eine der verschiedenen Waffen bereithaben! Die Endfinsterlinge sind nicht nur groß und gut animiert, sondern sind auch recht interessant und schwierig zu besiegen. Die Grafik hier ist wirklich sehenswert, auch die Musik paßt gut zu den Szenen. Wer das Modul erstmal in sein Mega Drive eingeklinkt hat, der wird von der Atmosphäre, Musik und Soundeffekten in eine richtiggehende Vampirkiller-Stimmung versetzt und da sich jeder Finsterling mit entsprechender Geräuschkulisse vom Diesseits verabschiedet, werdet Ihr wohl öfter ein zufriedenes Grinsen auf Euer Gesicht zaubern. Leider gibt es aber auch ein paar Schwächen bei diesem Modul: Da ist erst einmal die etwas monotone Angelegenheit, Edelsteine zum Aufpeppen der Spezialwaffen zu sammeln. Jedesmal, wenn man eine Waffe mit einem höheren Level als dem Startwert verwendet, vermindert sich der Vorrat an Edelsteinen. Der Schwund nimmt besonders rasante Formen an, wenn man eine Waffe in Stufe drei verwendet. Aber die gut gelungene Atmosphäre entschädigt Euch und die Motivation ist hoch, bis man das Modul einmal durchgespielt hat. Ein Kritikpunkt ist natürlich auch der Schwierigkeitsgrad: Castlevania - The New Generation ist viel zu einfach! Nur die letzten beiden Stufen bieten einen höheren Schwierigkeitsgrad und zahlreiche harte Brocken, die Ihr umhauen müßt. Die zwei Schwierigkeitsgrade, aus denen man beim Start wählen kann (leicht und normal), sind bei weitem nicht genug - eine Option "schwer" hätte dem Spiel sicher gut getan. Und obwohl sich die Grenzen der Hardware gelegentlich bemerkbar machen, tröstet der ansprechende Spielablauf über vieles hinweg. Das Spiel bringt eine gute Atmosphäre herüber, bietet teilweise atemberaubende Grafiken und einen vielversprechenden Spielablauf. Nur schade, daß der Schwierigkeitsgrad relativ gering ist, aber vielleicht wird ja Castlevania II der ultimative Vampirkiller!

Stefan Schachler





GRAFIK 77%

▲ Die Grafiken werden Euch stellenweise zu echter Begeisterung hinreißen.
▼ Leider sehen sich manche Stufen recht ähnlich.

MUSIK 73%

▲ Die gruselige Musik und die Geräuscheffekte versetzen Euch quasi direkt nach Transsylvanien.
▼ Ein bißchen mehr Abwechslung hätte die Beurteilung für Sound weiter gesteigert.

SPIELABLAUF 70%

▲ Der Spielablauf gestaltet sich einfacher, als man zunächst vermutet.
▼ Schade, daß die Spielfigur bei einem Treffer so weit zurückfällt.

ANFORDERUNG 68%

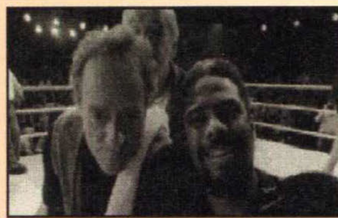
▲ Die zahlreichen Wächter werden Euch gut zu schaffen machen.
▼ Die Plattformprofis werden das Spiel als zu einfach empfinden.

PROSCORE 70%

Insgesamt ein fesselndes Plattformspiel, bei dem man gerne konzentriert weiterspielt. Stimmungsvolle, gute Grafiken, ein passender Sound und ein flüssiger Spielablauf, wenn es nur etwas schwieriger wäre...

Blut und Schweißgeruch füllen den Ring, als The Kid bewußtlos am Boden liegt. Der Ringrichter zählt sieben, acht, neun... "Steh auf, du Schwächling, ich will dir noch ein paar Schläge verpassen" höhnt Honeyboy. The Kid zieht sich mühsam an den Seilen hoch, um noch eine Runde durchzuhalten. Das ist das Holz, aus dem Champions geschnitzt sind! Halbblind und halb bewußtlos taumelt The Kid auf der Stelle. Der Honeyboy sieht seine Chance und nutzt sie gut aus. Uhmmpf! Er holt zu einem vernichtenden rechten Haken aus und - verfehlt! The Kid duckt sich, rechter Haken, linker Haken und schließlich trommeln schwere Körpertreffer auf Honeyboy ein. Blut strömt aus der Nase des Boxers und Honeyboy bricht im Ring zusammen. Der Kampf ist gelaufen - und The Kid ist der Sieger!







Zu Beginn des Spiels seht Ihr Schatten-Boxen, solange der Vorspann abläuft. Musik schafft eine brauchbare Atmosphäre und dann fängt die Menge an, zu toben. Die Zuschauer pfeifen und rufen Obszönitäten, als Euer Boxer sich den Weg zum Ring bahnt. Die Presse, Zuschauer und ein kleiner Junge lassen Euch ihre starke Begeisterung spüren. Das erste Boxspiel, das komplett aus digitalisierten Videosequenzen besteht, beginnt dramatisch und schafft sogleich das richtige Umfeld. Ihr steht im Ring einem echten Boxer gegenüber, der Euch gleich mit Schlägen eindecken wird. Prize Fighter ist übrigens das erste Spiel, das von FMV Gebrauch macht! Und obwohl das Geschehen nur in einem Ausschnitt dargestellt wird, ist es extrem realistisch. Ihr müßt Euch gegen drei harte Gegner durchsetzen: Honeyboy Hernandez, Mega Joe Falco und T. Rex Hawkins. Die müßt Ihr mit Haken, Uppercuts und verschiedenen Schlagkombinationen außer Gefecht setzen, um im letzten Kampf gegen Nuke "The Duke" Johnson Euer Können zu beweisen. Aber aufgepaßt: The Duke kann fast wie ein Stealth Bomber durch die Luft fliegen und Schläge wie Granaten austeilen! Wer es schafft, hier zu gewinnen, der wird mit Power-Punkten reich belohnt. Damit können Kraft und Durchhaltevermögen gesteigert werden. Im Trainingsmodus lernt Ihr, wie und zu welchem Zeitpunkt zugeschlagen werden muß - ohne das Training wird es wirklich hart. Nachdem jetzt eine Zeit viel Mittelmäßiges auf CD erschien, ist dieses Spiel etwas kreatives Neues. Von der Perfektion ist der Silberling allerdings noch ein Stück entfernt: Der kleine Bildausschnitt und die geringe Anzahl an Gegnern sind sicher noch nicht das maximal Erreichbare. Aber auf jeden Fall ist es ein guter Schritt in die richtige Richtung! Für Boxfans ist die CD sicher riesig, die anderen sollten sich das Spiel vielleicht zuerst beim Händler ansehen.

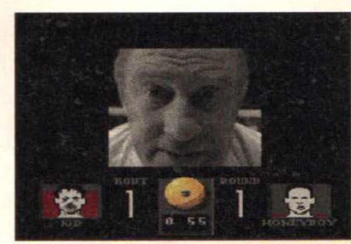


● Markus Matejka





Honeyboy verlegt sich auf verbale Attacken, nachdem er einen seiner gefürchteten Haken ausgeteilt hat.



"Natürlich bin ich NICHT O.K.! Ich habe gerade zehn beinharte Schläge eingesteckt!"





PRIZE FIGHTER

EA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

CD - ZUGRIFF .... mittel
SPIELER 1
STUFEN 4
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Speicher-Funktion

ACTION 70% | 30% STRATEGIE

GRAFIK 74%
▲ Die Video-Grafik versetzt Euch richtig mitten ins Geschehen.
▼ Ein großer Farbbildschirm hätte jedoch sicher noch mehr Spaß gemacht.

MUSIK 77%
▲ Die Intromusik schafft von Anfang an die richtige Atmosphäre und im Ring geht es dann richtig zur Sache.
▲ Fast die gesamte Sprachausgabe ist kristallklar und trägt viel zur Atmosphäre bei.

SPIELABLAUF 68%
▲ Das Modul macht Spaß und ist sehr realistisch; außerdem habt Ihr eine sehr gute Steuerung zur Hand.
▼ Ihr könnt leider nicht richtig im Ring herumlaufen – sehr schade eigentlich.

ANFORDERUNG 70%
▲ Ihr werdet schon eine ganze Weile spielen müssen, bis Ihr Nuke Johnson endlich besiegen könnt.
▼ Wenn man den Trainingsmode ausgiebig benutzt, ist alles ein bißchen zu einfach und Ihr habt die CD nach einem Tag durchgespielt.

PROSCORE 70 %

Die Box-Fans werden begeistert sein. Prize Fighter macht Spaß und ist sehr realistisch. Wer allerdings nicht auf Boxen steht, der sollte vorher lieber einmal zur Probe spielen. Insgesamt nicht übel.









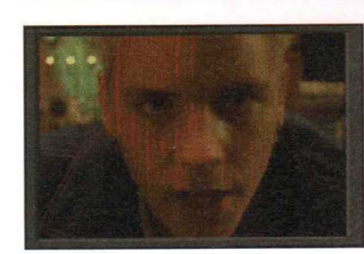


Eddie, der Star dieses Abenteuers, beginnt das Spiel im Erdgeschoß seines geliebten Hauses. Ganze Horden von Anti-Eddies streifen durch das Gebäude und suchen nach unschuldigen Opfern. Einst war das Haus im ägyptischen Stil eingerichtet, aber der Zahn der Zeit hat einige Verfallserscheinungen bewirkt. Jahre später sind die einbruchsicheren Räume wieder für den Publikumsverkehr geöffnet. Was niemand weiß: In dem zu Appartements umgebauten Gebäude sind einige Schätze versteckt! Night Trap, das bereits vor einiger Zeit veröffentlicht wurde, begeisterte eher durch die lebenslustigen Mädchen und das vernünftige Spielprinzip. Digital Pictures holt jetzt mit Double Switch zu seinem nächsten Tru-Video-Produkt aus. Eure Aufgabe: Rettet unschuldige Einwohner vor der Einkerkerung und löst das Geheimnis der Isix-Statue!

DOUBLE SWITCH

Euer oberstes Ziel ist die Befreiung von Eddie. Zu diesem Zweck müßt Ihr einen Zahlenschloßcode finden. Ihr untersucht die Story des Spieles, indem Ihr von Raum zu Raum geht, Informationen sammelt und ungebetene Gäste verarztet. Im Grunde genommen wurde hier die gleiche Idee wie bei Night Trap aufgegriffen, so daß die Fans von Full-Motion-Video sehr zufrieden sein werden. Bei diesem Spiel ist sogar die Story an sich noch besser gelungen, als bei Night Trap. Der Hauptcharakter ist Eddie, die Hauptperson im Spiel und Designer des Hair-Brain Securitysystem; außerdem Elisabeth, (alias Deborah Harry, die in den 80ern der Popstar Blondie war) als Generalmanager von Edward Arms; Alex, der junge Journalist; Laura und Phoebe, die gerade ihren Highschool-Abschluß gemacht haben; Jeff, der Popstar und Leadsänger der im Haus ansässigen Band sowie Scream und





Brutus, die Gang-Mitglieder. Im Vergleich mit anderen TruVideo-Spielen ist diese CD im Moment sicher das interessanteste Stück Software. Besonders viel Mühe hat man sich mit den Charaktern gegeben und obwohl es immer noch schwierig ist, eine richtige Beziehung zu ihnen zu finden, ist der ganze Aufbau abwechslungsreich und interessant. Der Knackpunkt bei Spielen dieser Art ist normalerweise die Steuerung, mit der man zwischen den Kameras und den Feuerfallen hin und her schaltet. In Double Switch gibt es in jedem Raum zwei Fallen und außerdem einen Überlastschaltkreis, den man beobachten muß. Da das Haus viele Räume hat und der Spielablauf ziemlich flott ist, kann man schon in eine leichte Frustration geraten, wenn man versehentlich Fallen auslöst und in den falschen Raum geht. Die Night-Trap-Fans können unbesorgt losgehen und sich das Spiel kaufen, der Rest sollte lieber auf Ground Zero, Texas, von Sony/ Imagesoft warten.

● Stefan Schachler

PROTIP

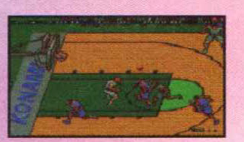
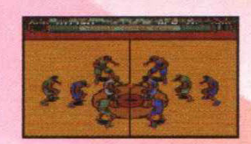
Behaltet das Erdgeschoß im Auge und stellt sicher, daß keine elektrische Energie verlorengeht. Wenn Ihr das schafft, ist Eddie, der sich durch Sarkasmus und Arroganz auszeichnet, zufrieden.



Diese nette Dame soll von Euch gerettet werden. Tut es schnell, sonst stößt sie einen fürchterlich schrillen Schrei aus...





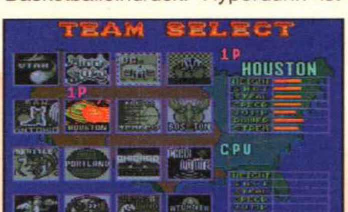

Greift Euch den Ball und hämmert ihn in den Korb! Basketball ohne Ende? Wir haben jetzt ja schon reichlich Körbe geworfen seit Acclaim NBA Jam veröffentlicht hat. Electronic Arts konnte gleich mit zwei Titeln aufwarten (Bulls Vs. Blazers und das neue NBA Showdown) und von Virgin wird bald Jammit auf den Markt gebracht. Ein harter Kampf! Ohne Zweifel setzt Konami bei seiner Basketballvariante auf den Acht-Spieler-Modus, denn man braucht schon Ideen, wenn man sich auf einem so hart umkämpften Markt durchsetzen will. Hyperdank bietet natürlich auch alle Features, die in anderen Basketballspielen zu finden sind. Die Frage ist nur, wie gut dieses Modul im Vergleich zu den anderen abschneidet.



Konami hat sich mit seiner jüngsten Veröffentlichung Hyperdunk in den Reigen der Basketballspiele eingeklinkt. Ganz anders als Electronic Arts NBA Showdown ist dieses Modul viel arcadelastiger. Wahrscheinlich war Konami der Meinung, daß ein nervender Schiedsrichter, der dauernd seine Pfeife bläst, den Spielfluß nur unnötig aufhält. Und so präsentiert sich Hyperdunk eher von der schnellen, heftigen Arcadeseite. Die Eröffnungsbildschirme folgen ganz der Konami-Tradition, mit viel Sprachausgabe die Atmosphäre richtig aufzuheizen. Die Optionen ähneln auch stark den Standards der anderen Basketballspiele. Ihr findet die Aufstellung ebenso wie Play-Off-Turniere und die Strategiebildschirme, in denen die Taktik bestimmt und Spieler eingewechselt werden können. Die Darstellung auf dem Platz ist jedenfalls nicht so spektakulär wie bei NBA Jam, da die Figuren der Spieler kleiner sind und sich das Geschehen aus einem höher gelegenen Blickwinkel präsentiert. Auf der anderen Seite bietet kein anderes Spiel insgesamt zwölf verschiedene Animationen, wenn ein Korb geworfen wird. Für den Spitzenplatz unter den Basketballspielen wird das alles jedoch nicht reichen, da der Spielablauf nicht so gleichmäßig wie der von NBA Jam ist. Man erlebt beim Steuern der Spieler Ungenauigkeiten und manchmal entsteht angesichts eines Haufen Spieler eher ein Rugby- als ein Basketballeindruck. Hyperdunk ist jedoch keine Fehlinvestition, denn der Acht-Spieler-Modus bietet tolle Möglichkeiten zum Spiel in der Gruppe. Mit dem nötigen Equipment und noch sieben Freunden erlebt Ihr ein packendes und atmosphärisches Spiel. Gerade zur Stimmung trägt die Sprachausgabe einen guten Anteil bei. NBA Jam konnte zwar nicht vom ersten Platz der Hitliste verdrängt werden, aber Hyperdunk bietet den Acht-Spieler-Modus, mit dem man sehr viel Spaß haben kann. Gerade die unter Euch, die gerne mit mehreren Freunden spielen, sollten sich das Modul ansehen.

● **Markus Matejka**


Auf geht's zum Korb, doch ich glaube kaum, daß dieser Spieler noch einzuholen ist.





Ihr habt Euer Team gewählt. Fünf im Spiel und sechs in Reserve sollten Euch sicher bis zum Ende durchbringen.





GRAFIK 69%
▲ Wenn Ihr punktet, wird eine von zwölf möglichen Szenen gezeigt.
▼ Die Kollisionsabfrage ist eigentümlich und die Spieler prallen auf recht merkwürdige Art zusammen.

MUSIK 80%
▲ Sprachausgabe gibt es reichlich - und das schafft Atmosphäre.
▲ Ihr hört das typische Quietschen der Turnschuhe und das Toben der Menge, wenn es brenzlig wird.

SPIELABLAUF 73%
▲ Gutes und langes Paßpiel schafft ungestörten Spielfluß.
▼ Hyperdunk ist nicht so eine adrenalinfördernd wie NBA.

ANFORDERUNG 78%
▲ Einige der computergesteuerten Teams sind ziemlich schwer zu schlagen – Paßspiel und Blocken sind wesentliche Faktoren.
▲ Die Idee, mit bis zu acht Spielern simultan zu spielen, ist faszinierend.

PROSCORE 74%

Bei Hyperdunk handelt es sich um eine sehr spielbare Basketballumsetzung, an der bis zu acht Spieler teilnehmen können. Das Modul bietet nicht gerade einen "weichen" Spielablauf, aber es wird jede Menge Action geboten.

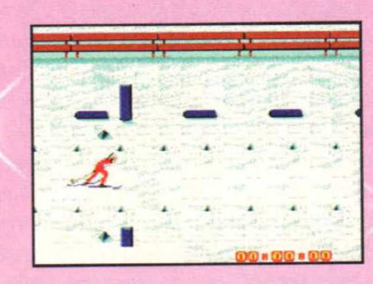
TEST

WINTER OLYMPICS



Die echten Profis wedeln mit geradezu magischer Sicherheit zwischen den einzelnen Toren hindurch. Gerade der Abfahrtslauf ist einer der Höhepunkte des alpinen Spektakels, obwohl man sich über die Medaillienverteilung wohl weniger Gedanken machen muß. Abfahrt, Slalom und Super G sind fest in den Händen der Schweiz, von Österreich und natürlich Italien und das ist bereits seit einigen Jahren so. Das alles wurde jetzt ins Master System gepackt: Mit diesem Modul könnt Ihr Skilaufen, Eisschnellaufen oder mit einem Schlitten fahren. Auf in die Berge und rein ins Vergnügen? Die Antwort bleibt Euch überlassen: Ein großer Teil des Spieles beschäftigt sich mit dem intensiven Bearbeiteten der zwei Actionknöpfe, um dem Pixelsportler zu einer sehr hohen Geschwindigkeit und damit zum Sieg zu verhelfen. Wer diese Art von Sport mag, kommt voll auf seine Kosten. Schade ist nur, daß alle Skidisziplinen weitgehend identisch sind... Glück im Unglück: Wer erst einmal den richtigen Rythmus zum Wedeln heraushat, wird in allen Abfahrtsdiziplinen gut abschneiden. Beim Skispringen dagegen dreht sich alles um eine kleine Anzeige, in der Ihr genau die Mittelmarkierung halten müßt, um eine möglichst hohe Geschwindigkeit aufzubauen. Habt Ihr den Schanzentisch erreicht, dann springt per Knopfdruck (1) Euer Pixelheld mit aller Kraft ab. Jetzt geht es darum, in der Flugphase die Skier so gerade wie möglich zu halten und am Ende des Fluges nochmal Knopf 1 zu drücken, um eine saubere Landung zu schaffen. Bob- und Schlittenfahren ähneln sich wieder wie ein Ei dem anderen und auch die 3-D-Perspektive kann das Gefühl von Geschwindigkeit nur unzureichend wiedergeben. Leider hat auch der Schwierigkeitsgrad bei der Umsetzung gelitten: So kann man nicht vom Schlitten fallen und auch bei Eisschnellauf kann die Bahn gar nicht mehr verlassen werden, was auf dem Mega Drive zu harten Strafen führt. Alles in allem eine Sportsimulation für eingefleischte Fans – also nicht unbedingt Lillehammer im Wohnzimmer...

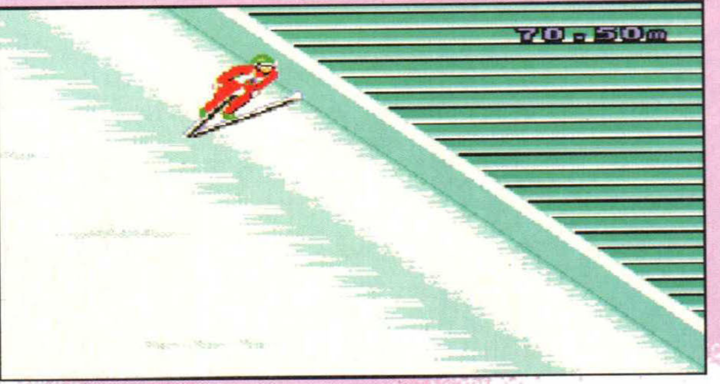
● mm





Haben die Winterspiele von Lillehammer Euch auf den Geschmack gebracht? U.S.Gold hat die Gelegenheit beim Schopf gepackt und die Winterdisziplinen in ein Modul gepackt. Die Simulation erfordert dabei in manchen Punkten nur sehr wenig Geschicklichkeit – beim Eisschnellaufen und Biathlon zum Beispiel geht es darum, die Köpfe 1 und 2 so schnell wie möglich zu bearbeiten; bei dieser Art der Steuerung ist natürlich viel Ausdauer gefragt... Die vier Abfahrtsdisziplinen haben gute und weniger gute Aspekte. Es ist durchaus eine Herausforderung, durch die verschiedenen Tore zu düsen, gerade in diesem Bereich sind die Grafiken schön schnell, allerdings bieten auch alle vier Disziplinen die gleiche Grafik... Eistanzen und Eisstockschießen hätten dem Modul sicher mehr Farbe verschafft. Aber immerhin sind es insgesamt zehn Disziplinen und damit gibt es reichlich Futter für alle Wintersportfans. Die Skiabfahrten erfordern teilweise viel Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen. Vor den Erfolg haben die Programmierer nicht nur den Schweiß gesetzt: Auch die leicht gewöhnungsbedürftige Steuerung braucht Zeit, bis man Bewegungsabläufe sicher ausführen kann. Wintersportfans können zuschlagen, alle anderen sollten vielleicht erst mal zur Probe spielen.

● mm



Es ist gar nicht so einfach, beim Springen die Landung vorzubereiten. Die Skier müssen möglichst gerade bleiben und Ihr müßt Knopf 1 drücken, damit Ihr nicht einen Sturz baut und disqualifiziert werdet.





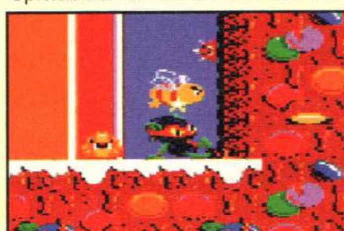
ZOOL

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

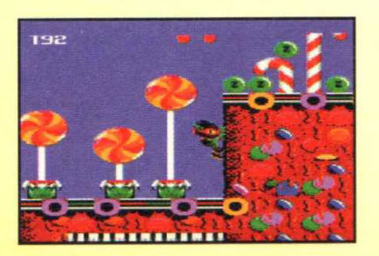
Wenn man der Hintergrundgeschichte Glauben schenken darf, dann war Zool in seiner vorherigen Karriere einer der besten italienischen Köche in Amerika. Danach kam er als Abfahrtsläufer bei den olympischen Spielen zu Ruhm und Ehren. Nach einer Karriere als Masseur verschlug es unseren Helden auf eine Schweinefarm in Wigan, bevor sein Leben mit der Heirat von Zooletta eine Wende nahm. Heute lebt Zool ein ganz anderes Leben. Genauer gesagt lebt er in seiner eigenen Vorstellungskraft - der N-ten Dimension! Zoolette erledigte alles andere für ihn, so daß Zool sich von der Realität abwenden konnte. Alles lief prima mit der N-ten Dimension - jedenfalls, bis Krool und Mental Block eines Tages erschienen. Jetzt muß Zool ihren bösen Ideen Einhalt gebieten, damit die Finsterlinge nicht in seine Traumwelt einbrechen können.

Na bitte, das nächste Plattformspiel hat gar nicht lange auf sich warten lassen. Die Rede ist von Zool. Die Mega-Drive-Version dieses Titels war ja gar nicht übel: Zool ist eine sympathische neue Spielfigur, die es an Charakter und Detailreichtum durchaus mit Sonic aufnehmen könnte. Aber um ehrlich zu sein – was kann die Zukunft der Plattformspiele bieten? Die Figuren können noch detaillierter werden und ihre Kunststücke auf dem Bildschirm vorführen, aber die grundsätzliche Aufgabe besteht doch immer wieder im Aufsammeln von diversen Gegenständen, die auf dem Bildschirm verteilt sind. Das Erschießen oder auf die Feinde hüpfen ist auch altbekannt und das Einsammeln von Power-Ups ist schlichtweg Standard. Und genau das macht Zool in den fünf zur Verfügung stehenden Welten. Das kann natürlich schnell ein wenig öde werden. Es ist nun nicht gerade eine sehr komplexe Aufgabe, 99 Gegenstände einzusammeln, wenn diese oft in dicken Haufen beieinander liegen. Außerdem kommt noch hinzu, daß die Stufen nicht gerade labyrinthartig aufgebaut sind. Ergo kann man bereits nach relativ kurzer Zeit den Ausgang in Anspruch nehmen und kommt damit sehr schnell durch die Spielewelt hindurch. Der ganze Spielablauf ist halt ein bißchen einfach und das Modul bietet kaum neue Herausforderungen oder Zielsetzungen. Auf dem Bildschirm des Handhelds kann Zool jedoch grafisch glänzen. Er bewegt sich sehr weich und flüssig, springt wie James Pond, erledigt die Feinde wie Sonic und klettert wie Strider. Seine Spin-Attacke sieht sehr gut aus, bietet eine brauchbare Animation und einen leicht aggressiven Stil. Schade eigentlich, denn außer dem Abfeuern einer Waffe gibt es nichts, was aus dem Rahmen fallen würde. Ich kann das Modul nicht jedem empfehlen. Es beinhaltet nur fünf Welten und bietet eine relativ geringe Anforderung. Ich bin mir nicht sicher, ob Ihr Zool ein zweites Mal spielt, wenn Krool einmal besiegt ist. Es macht zweifelsohne Spaß, das Modul einmal durchzuspielen, aber durch das sich wiederholende Spielprinzip und den Mangel an wirklich neuen Ideen ist das Spiel kaum länger motivierend. Ein guter Ansatz, aber nicht gerade das, was man als einen Klassiker bezeichnen würde.

● Markus Matejka



Zool wird mit drei Feinden konfrontiert - und muß ein Leben lassen.

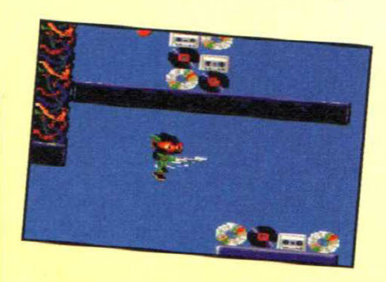


Die fünf Welten des Spiels sind jeweils in vier Abschnitte unterteilt; dies ist der erste: Süßigkeiten en masse.



PROTIP

Holt Euch die fünf Extra-Leben in der zweiten Stufe der ersten Welt: In der Nähe des Anfangspunktes befindet sich ein geheimer Tunnel, durch den Zool hindurchspringen kann. Als Ergbenis findet Zool einen Raum mit Extraleben. Mit sieben Leben sollte es nicht schwerfallen, das Spiel zu beenden.







ZOOL

GREMLIN ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT....................4Mbit
SPIELER....................1
STUFEN....................5
SCHWIERIGKEITSGRADE..........1
BESONDERHEITEN.......Continues

ACTION 80% / 20% STRATEGIE

GRAFIK 74%

▲ Zool ist eine ansehnliche Figur mit vielen Details, die angenehm leicht zu steuern ist.
▼ Die Gestaltung der einzelnen Stufen ist nicht gerade neu und hat eher einen sich wiederholenden Charakter

MUSIK 70%

▲ Die Musikuntermalung in den einzelnen Welten ist für das Handheld gut.
▼ Leider sind die Geräuscheffekte sehr mager ausgefallen – nicht mal ein Tönchen, wenn Zool einen Gegner trifft.

SPIELABLAUF 65%

▲ Zum Einsteigen ist dieses Plattformspiel hervorragend geeignet, da die Steuerung sehr leicht von der Hand geht.
▼ Die fünf Welten sind relativ gleichförmig gestaltet - mit einem ebenfalls ziemlich gleichförmigen Spielablauf.

ANFORDERUNG 64%

▲ Ihr müßt 20 Stufen durchstehen, wenn Ihr das Spiel beenden wollt.
▼ Zool ist viel zu einfach, um länger fesseln zu können. Am ersten Tag kommt man locker bis Welt Nummer drei.

PROSCORE 65 %

Holt Euch die fünf Extra-Leben in der zweiten Stufe der ersten Welt: In der Nähe des Anfangspunktes befindet sich ein geheimer Tunnel, durch den Zool hindurch springen kann. Als Ergbenis findet Zool einen Raum mit Extraleben. Mit sieben Leben sollte es nicht schwerfallen, das Spiel zu beenden.







LUNA

THE SILVER

Wer wagt es, in die Fußstapfen von Dyne, dem Drachenmeister zu treten? Es lohnt sich, denn auf diesen mutigen Abenteurer warten spektakuläre Erlebnisse und eine magische Welt. Der junge Held dieser Geschichte, Alex, steht vor einer schwierigen Aufgabe: Er muß das ganze Land nach dem berühmten schwarzen Drachen absuchen. Seine Mission ist natürlich lang und gefährlich, aber immerhin steht ihm ein ständiger Begleiter zur Seite: Luna! Die Abenteuer von Alex beginnen zum Gedenken von Dyne. Freunde werden dem Helden zur Seite stehen, aber nur der wahre Drachenmeister wird die Kräfte des Bösen besiegen können. Die Mission führt Euch über Berge und reißende Flüsse und auf Eurer Reise trefft Ihr Dorfbewohner, Drachen, Holzfäller und auch andere Abenteurer. Natürlich kann man nur durch ausgedehnte Gespräche die Informationen bekommen, die notwendig sind, um das Spiel letztendlich beenden zu können. Also erst fragen, dann schießen!



Oh, was für ein wunderschöner Tag! Man kann fast die Gesundheit riechen, die in diesem Fluß vorbeiströmt. (Die japanischen Animé-Mädchen verstehen es wirklich, sich in Szene zu setzen...)



Bereits vor über einem Jahr wurde dieses Fantasyspiel der Superlative in Japan veröffentlicht. Dieses Spiel bescherte zahllosen Spielern in Japan schlaflose Nächte – und verantwortlich dafür ist Game Arts, die bereits mit Titeln wie Silpheed glänzen konnten. Anschließend erfolgte die Umsetzung durch Working Design – auch hier wurde ganze Arbeit geleistet. Die Früchte dieser Arbeit können jetzt alle Mega-CD-Besitzer ernten – ein tolles Spiel wartet auf Euch! Ihr übernehmt in diesem Spiel die Rolle von Alex. Seine Aufgabe besteht darin, ein Drachenmeister zu werden. Nebenbei bemüht er sich, in die Fußstapfen von Dyne zu treten, der sein großes Vorbild ist. Werfen wir einen Blick auf die Weggefährten von Alex: Da wäre erst einmal Nall, eine katzenähnliches, vorwitziges Geschöpf. Mit dabei sind auch Luna, Alex' Adoptivschwester und außerdem Ramus, sein bester Freund. Diese Gruppe wird noch von den beiden Zauberern Nash und Mia begleitet. Für das Gröbste konnte die Gruppe den egoistischen Krieger Kyle und die feurige Emanze Jessica, gewinnen. Nun, da alle beisammen sind, kann das Abenteuer beginnen. Ihr startet in Burg, der Heimatstadt von Alex, doch bereits nach kurzer Zeit reist Ihr nach Saith und Meribia, sowie zu verschiedenen Höhlen und Dungeons in der näheren Umgebung. Wie bei vielen anderen Rollenspielen auch haben die Gespräche eine wichtige Funktion: Man muß mit allen verfügbaren Personen reden – nur auf diese Art bekommt man die notwendigen Hinweise und Informationen, mit deren Hilfe man dann Fortschritte machen kann. Immer wieder werden auch Bitten an die Abenteurer herangetragen, bei deren Erledigung Geld oder wichtige Gegenstände winken. Außerdem verfügt jeder Charakter über ein umfangreiches Inventar, in dem eingesammelte Gegenstände mitgeführt werden können. Jede Spielfigur ist natürlich mit Waffen ausgerüstet, die vom einfachen Messer bis zu einer Schleuder reichen, und auch an der Rüstung wurde nicht gespart. Neben Waffen und Rüstung können die Figuren auch auf Tränke zur Energieauffrischung und natürlich ein ordentliches Maß an Magie zurückgreifen. Für jeden Charakter existiert auch ein Icon, mit dessen Hilfe Ihr leicht auf den Statusbildschirm und das Inventar zurückgreifen könnt. Eine wesentliche Verbesserung gegenüber dem Menüsystem, das diesen schnellen Zugriff nicht ermöglichte. Besonders interessant ist die Figur von Nall. Das katzenähnliche Wesen fungiert quasi als Schutzengel und gibt wertvolle Tips, zum Beispiel, ob man sich einem Kampf stellen oder lieber Fersengeld geben sollte. Das Inventar von Nall bietet dann auch die Möglichkeit zum Laden und Speichern – eine nette Idee!



Alex trifft seinen alten Freund Ramus. Zusammen wollen die beiden eine Million verdienen - bevor der Morgen graut.

Wenn man über Land reist, dann ist der Gruppe dicker Ärger sicher. Überall lauern mutierte Einwohner und greifen gleich in Horden an. Jetzt sind natürlich Entscheidungen zu treffen – entweder weicht man keinen Millimeter und kämpft die Sache aus, oder man sucht sein Heil in der Flucht. Daher ist es







STAR

immer gut, wenn man die wichtigsten Werte wie Gesundheit und zur Verfügung stehende Waffen vorher in Augenschein nimmt. Wer den Kampf aufnimmt und auch noch gewinnt, der wird mit reichlich Silber und Gesundheitspunkten belohnt. Für das erbeutete Silber können später dann Ausrüstungsgegenstände angeschafft werden. Die Kämpfe werden zwar durch nett animierte Sequenzen eingeleitet, aber stellenweise wird durch die häufigen Kämpfe der Spielfluß unnötig aufgehalten und in die Länge gezogen. Geht es bei den Kämpfen so heftig zur Sache, daß einer der Charakter übermäßig viel Energie verliert, dann gibt es zahlreiche Möglichkeiten (Tränke, Magie) um den Ärmsten wieder in Form zu bringen. Das wird auch durch die Tatsache erleichtert, daß in Gefechten jeder Charakter einzeln geführt wird. Aber ausgiebiges Reisen gehört nun einmal zum Spielablauf – mit der Zeit bekommt man heraus, gegen wen man kämpfen kann und in welchen Situationen man dem Ärger besser aus dem Weg geht. Untergrundpassagen und Drachenhorte sind nun mal keine Erholungsgebiete! Zwar ist Lunar, The Silverstar auf den ersten Blick nicht der Hammer schlechthin, aber man findet beim Spielen soviele Details, daß man sich kaum noch von dem Silberling trennen möchte. Die Intros sind immer populärer werdenden Animé–Stil gehalten und auch mitten im Spiel finden sich häufig animierte Passagen, die sehr gut aussehen. Ein riesiges Spielfeld und ein superweiches Scrolling setzen schlicht Maßstäbe und heben den CD weit über das Mittelfeld hinaus. Aber wenn die tolle Story und die beeindruckende Grafik für Euch noch nicht genug sind, dann warten noch jede Menge Rätsel auf Euch, bei deren Lösung Ihr Euch schon einige Tage die Zähne ausbeißen werdet. Insgesamt ist die Präsentation wirklich überzeugend – und dazu gibt es noch ein ausführliches Handbuch, in das sich ein Blick von Zeit zu Zeit durchaus lohnt. Wir in der Redaktion haben jedenfalls ein so fesselndes Spiel nur selten in den Händen gehabt. Der Silberling ist einfach meisterhaft programmiert und ein Muß für alle Besitzer eines Mega–CD. Die echten Rollenspielfans werden sich angesichts dieses Spieles und der sinkenden Preise für die Hardware vielleicht doch von ihrem Geld trennen und ein CD–ROM–Laufwerk anschaffen. Wer das beste Rollenspiel für diese Konsole haben will, der kommt um Lunar, The Silverstar einfach nicht herum. Super!

● Stefan Schachler





Wie wäre es mit einem Stück von meinem Johannisbeerkuchen? Nur die besten Zutaten wurden hier verarbeitet. Ich könnte den Kuchen natürlich verkaufen und helfen, das Staatsdefizit abzubauen. Oder was meinst Du...?

PROTIP

Bevor man die Reparatur der Brücke in Angriff nehmen kann, sollte man die umliegende Gegend durchstreifen, mit allen Personen reden und mit Hilfe einiger Scharmützel die Lebensenergie aufstocken.

MARKUS MEINT:

Ein absolut tolles Rollenspiel, von dem man mich nur mit Waffengewalt trennen kann. Rollenspielfans finden hier ein Suchtspiel, mit dem man sich Wochen oder sogar Monate beschäftigen kann - hier wird sehr viel Spiel fürs Geld geboten. Auf der anderen Seite reizt der Silberling die Fähigkeiten der Maschine recht gut aus. Atmosphärische Musik, tolle Grafik und ein fesselnder Spielablauf machen Lunar, The Silverstar zu einem meiner persönlichen Favoriten!

MEGA CD

LUNAR
THE SILVER STAR

SEGA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

CD-ZUGRIFF ....schnell
SPIELER 1
STUFEN ....n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Speicher-Funktion

ACTION 10% — 90% STRATEGIE

GRAFIK 84%
▲ Besonders stechen die brillanten Details ins Auge.
▼ Leider wurden auch hier die Möglichkeiten des CDs noch nicht voll ausgeschöpft.

MUSIK 82%
▲ Stimmungsvolle Musik und zahlreiche Geräuscheffekte begleiten das Spiel und schaffen eine angenehme Atmosphäre.
▼ Nach einiger Zeit empfindet man die Musik als zu weich und fließend.

SPIELABLAUF 84%
▲ Sogar Rollenspielneulinge kommen auf Anhieb mit dem Inventarsystem zurecht.
▼ Die Kampfsequenzen werden etwas zu oft ins Spielgeschehen eingestreut.

ANFORDERUNG 86%
▲ Das riesige Spielfeld und der motivierende Charakter des Spieles werden Euch für Wochen oder sogar Monate fesseln.
▲ Hat man erst einmal angefangen, kann man nur bei völliger Erschöpfung das Joypad aus der Hand legen.

PROSCORE 85%

Zweifellos handelt es sich bei dem Silberling um eines der faszinierendsten Rollenspiele schlechthin – Meiner Meinung nach der beste Titel in diesem Genre, den ich je auf einer Konsole gespielt habe.

BUGGY RUN

Wer auf Off-Road-Rennen und Schlammschlachten steht, der ist bei Buggy Run genau richtig. Wer an diesem Rennen teilnimmt, ist sicherlich kein Anfänger und immer auf der Jagd nach dem nötigen Bargeld, um den eigenen Buggy weiter aufzurüsten. In dieser Rennsimulation, die dem Spiel Off Road Racer sehr ähnlich sieht, müßt Ihr Euch mit drei anderen Buggies auf eine schlammige Piste wagen, auf der einige Rampen und natürliche Bodenhindernisse zu überwinden sind. Das Rennspiel bietet die typischen Optionen:



Die Icons bringen Euch Extra-Bargeld, sammelt sie ein!



Entweder kann man gegen drei vom Computer gesteuerte Buggies antreten oder man kann gegen einen Freund spielen. Natürlich dreht sich bei dieser Simulation alles ums Geld: Der erste Platz verspricht reichlich Bargeld, mit dem man bessere Reifen, stärkere Motoren oder leistungsfähigere Getriebe in seinen Wagen einbauen lassen kann. Grafisch präsentiert sich das Spielfeld in einer isometrischen Darstellung. Auf diese Weise hat man einen guten Überblick und mit Hilfe der robusten Steuerung gestaltet sich Buggy Run ziemlich spielbar. Das Modul bietet brauchbares Motorengedröhn und jede Menge andere Geräuscheffekte, die eine gute Spielatmosphäre schaffen. In späteren Stufen kommen auf den Strecken noch Abzweigungen und Sprungschanzen hinzu. Buggy Run ist recht einfach: Wer vernünftig Kurven schneiden kann und über einen Nitrobooster verfügt, der kann gut an den Mitbewerbern vorbeiziehen. Abgesehen von der Tatsache, daß es sehr einfach ist Champion zu werden, ist das Spiel ein guter Tip für alle, die gerne Schlammschlachten zu zweit spielen.

● mm

MASTER SYSTEM

BUGGY RUN

PRESS START BUTTON © 1993 SEGA

BUGGY RUN

SEGA ● ca. DM 90,- ● MÄRZ

FORMAT....................4Mbit
SPIELER....................2
STUFEN....................12
SCHWIERIGKEITSGRADE..........3
BESONDERHEITEN........Paßwort

60 %



Stimpy muß den Kateen ausweichen und versuchen, die Aasgeier abzuwehren.



Der große rasierte Yak hat seine Hufe verloren! Und da der Yak für Ren das Symbol eines tollen Urlaubes ist, aktiviert er seinen Kameraden Stimpy, um die in fünf Stufen verteilte Fußbekleidung des Yak zurückzuholen. Ren benutzt zu seiner Verteidigung eine Zahnbürste, während Stimpy sich eher auf die Schleimkugeln verläßt, die er spucken kann. Während Ren und Stimpy auf dem Mega Drive ein tolles Spiel ist, entpuppt sich die Game-Gear-Version als ein Standardplattformspiel. Die guten Ideen auf dem 16-Bitter, wo ein Charakter den anderen als Waffe oder Werkzeug benutzen konnte, haben den Transfer auf den Game Gear leider nicht mitgemacht. Ihr könnt Euch in dieser Version einen der Charakter aussuchen. Allerdings werden sich die beiden nicht ein einziges Mal gegenseitig aus der Patsche helfen, sondern jede Figur kann ihre spezielle Fähigkeit benutzen. Ren kann riesige Sätze zu hohen Plattformen machen, während Stimpy sich einen Weg durch Baumstämme brechen kann, hinter denen geheime Bonusräume zu finden sind. Auch die Bonusgegenstände habt Ihr bereits in zahlreichen anderen Plattformspielen gesehen: Ihr könnt Extraleben finden und natürlich Dinge, die die Energie wieder auffrischen oder Euch unbesiegbar machen. Die diversen Waffen beinhalten unter anderem kleine Lenkraketen und Killerblasen. Im Westen also nichts Neues.... Sicher kann die Game-Gear-Version einen Tag Spaß machen, aber alles in allem Hausmannskost.



Seht Euch vor den Pinguinen und todbringenden Eisblöcken vor.











DASHIN' DESPERADOS





Will und Rick waren immer die besten Freunde - bis zu dem Moment, wo Jenny das Cowgirl in ihr Leben trat. Beide verlieben sich in die appetitliche Schönheit, aber nur einer kann ihr Freund werden, und so beschlossen sie, das Problem mit einem Wettrennen um die Welt zu entscheiden.

Dashin' Desperados lehnt sich vom Spielprinzip in etwa an Wiz'n'Liz und die Bonanza Brothers an. Gleich zu Anfang wird klar, daß es sich hier um ein Standardplattformspiel handelt, das von den Spielideen her recht bescheiden ist. Euch erwarten sechs Stufen, die sich nur wenig voneinander unterscheiden. Unterwegs gilt es, Juwelen und andere Bonusgegenstände einzusammeln und Jenny am Ende der Stufe lebend zu erreichen. Am interessantesten ist die Fahrt mit der Draisine, während ansonsten Hausmannskost vorherrscht. Grafisch sind die Figuren der beiden Helden gut herausgearbeitet, während der Rest der Grafik inklusive der Hintergründe eher altbacken wirkt. Gerade bei einem Plattformspiel erwartet man eine saubere Steuerung. Leider zeigt das Modul auch hier Schwächen: So ist es z. B. nicht möglich, wie gewohnt in der Luft diagonal zu springen. Alles in allem ein relativ fades und freudloses Spiel, das reichlich angestaubt wirkt. Auf jeden Fall erst zur Probe spielen!

● mm

PROSCORE 46 %

LETHAL ENFORCERS





Lethal Enforcers versetzt Euch mitten in blutigste Polizeiarbeit. Grundsätzlich geht es darum, in hektischer Folge jede Menge Bösewichter in den Bithimmel zu blasen und dabei die Unschuldigen zu beschützen. Zu diesem Zweck seid Ihr mit einer sechsschüssigen Standard-Polizeipistole ausgerüstet, in der Packung befinden sich außerdem Lichtpistolen, mit denen Ihr auf den Bildschirm schießen könnt. Wer erst einmal angefangen hat, mit dem geht schnell eine Wandlung vor: Schweißgebadet und mit viel zu hohem Adrenalinspiegel schießt Ihr auf alles, was sich bewegt (soviel zum Spielprinzip...) Natürlich ist mit der Dienstpistole kein Blumentopf zu gewinnen, aber Power-Ups helfen schnell über diesen Zustand hinweg. Als Steigerung könnt Ihr eine Magnum, eine halbautomatische Pistole und sogar ein Maschinengewehr bekommen. Grafisch bekommt Ihr viele digitalisierte Hintergründe geboten, auch der Sound trägt sein Scherflein bei, Sprachausgabe und die typischen Ballergeräusche gibt es reichlich. Lethal Enforcers ist ein professionell programmiertes Spiel für all diejenigen, die schnelle und brutale Action schätzen. Eine technisch saubere Umsetzung eines blutrünstigen Themas – trotzdem sollte man über den Sinn von Spielen nachdenken, in denen es inhaltlich nur um das kritiklose und stumpfsinnige Töten von Menschen geht.

PROSCORE 72 %

SUMO





Kennt Ihr Sumo? Zwei Fleischberge prallen mit enormem Krachen aufeinander und jeder Normalsterbliche, der zwischen die beiden aufeinanderprallenden Ringer gerät, hätte die gleiche Breite wie eine Seite SegaPro. Sumo ist eine japanische Variation von Ringen: Die Sportler leben nach einer speziellen Diät und bringen ein enormes Gewicht auf die Waage. Überraschend ist, wie schnell und wendig die Ringer trotz ihres enormen Gewichtes sind - das Resultat jahrelangen Trainings. Sumo ist in Japan sehr populär und der beste Ringer darf den Titel Yokozuma führen. Ob Sumo auf dem Mega Drive ebenso populär wird, ist aber zu bezweifeln. Das Modul bietet eine Ein- und Zweispieleroption, von denen die Variante für einen Spieler enttäuschend ist. Es steht nur eine Figur zur Verfügung und leider hat man auch keinen Einfluß auf die Wahl des Austragungsortes. Die dumpfe Prügelorgie bietet zwar insgesamt 10 Spezialbewegungen, allerdings ist es sehr schwer, diese dem Joypad abzutrotzen. Grafisch sind die Figuren der Ringer recht gut gestaltet, der Hintergrund hingegen ist statisch und die paralysierte Menge vermag kaum Atmosphäre ins Spiel zu bringen. Lediglich im Zweispielermodus kann sich kurzfristig Spaß am Spiel entwickeln, da die Computergegner allzu leicht auszuschalten sind. Sumo ist nur absoluten Fans des Genres zu empfehlen.

● mm

PROSCORE 50 %

STELLA FIRE





So ein Alienüberfall kann einem den ganzen Tag verderben! Die Druxons, eine cybernetische Alienrasse, haben beschlossen, sich zum Mittagessen die Erde einzuverleiben. Die irdische Flotte ist zerstört und die einzige Möglichkeit zur Rettung der Erde besteht darin, den Heimatplaneten der Druxons auszuräuchern. Ein furchtloser Erdling muß her, um den Planeten der Aliens in die nicht vorhandene Luft des Weltraums zu blasen.

Natürlich war ich nach Silpheed, Thunderhawk und Microcosm skeptisch, welche Qualitäten der Silberling zu bieten hat. Sicher ist es heute nicht einfach, ein überzeugendes Ballerspiel zu programmieren. Von technischer Seite her wurde Polygongrafik ins Spiel gebracht, um eine schnelle Grafik zu ermöglichen. Leider ist der Versuch, auf diese Weise ein ansprechendes Spiel zu gestalten, ziemlich daneben gegangen: Die einzelnen Stufen sind langweilig, leblos und bieten kaum Details. Die Geräuscheffekte sind, speziell für Mega-CD, mehr als schwach. Am Ärgsten ist die Steuerung des eigenen Raumschiffes mißungen: Sämtliche Bewegungen sind auf ein RECHTS und LINKS beschränkt und lassen keine Höhenänderungen zu. Stufendesign und Spielbarkeit sind so schwach, daß selbst uralte Ballerspiele auf dem C 64 oder dem Spektrum um Klassen besser abschneiden. Oh je!

mm

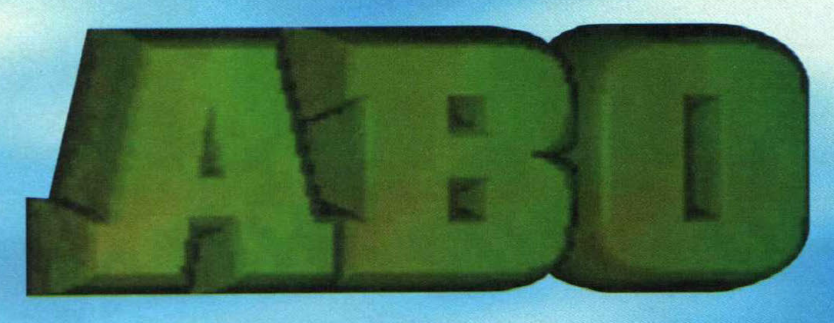


SEGAPRO

MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!







Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – und 100% informativ!

- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los!

- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!

ICH HABE AM ..... MEIN SEGAPRO-ABO BESTELLT. ICH WEIß, DAß ICH ES INNERHALB VON 10 TAGEN BEIM VERLAG SCHRIFTLICH (AN: SEGAPRO ABO-SERVICE, POSTFACH 101 905, 44719 BOCHUM) WIDERRUFEN KANN UND DAß ZUR WAHRUNG DER FRIST DIE RECHTZEITIGE ABSENDUNG DES WIDERRUFS AN DEN VERLAG GENÜGT.

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro-T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab Ausgabe ...... zum Jahrespreis (12 Ausgaben) von:

- ☐ DM 70,20 (Deutschland)
- ☐ ÖS 750 (Österreich)
- ☐ SFR 76 (Schweiz)
- ☐ DM 99,20 (Europa)
- ☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

abonnieren. Wenn ich mein Abo nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf des Abo-Jahres kündige, ist es automatisch für weitere 12 Ausgaben gültig.

Ich bezahle mein Abo per Verrechnungsscheck (auszustellen an SegaPro, muß dem Kupon beiliegen, österreichische u. schweizer Abonnenten stellen Scheck in ihrer jeweiligen Währung aus). Ich weiß, daß mein Scheck verarbeitet werden muß, *bevor* ich meine erste Ausgabe erhalte.

Bitte schickt meine SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

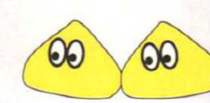
Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Kupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Postfach 101 905
44719 Bochum





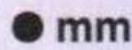
DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Da sind sie wieder, die niedlichen kleinen Blobs! Das war natürlich ein Dorn im Auge von Dr. Robotnik und so beschloß er, die Blobs in seine neueste Erfindung zu stecken: Die Mean Bean Machine. Nun sind die Blobs vielleicht nicht so anziehend wie eine Prinzessin, aber sie brauchen Eure Hilfe. Zwölf Stufen sind mit jeweils einer anderen Strategie zu bewältigen - keine einfache Aufgabe, denn Mean Bean Machine läßt die Gehirnzellen rauchen. Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie faszinierend: Jede Bohne besteht aus zwei Farben. Die Bohnen können mit Hilfe eines Knopfes gedreht und mit Hilfe des D-Knopfes nach rechts und links bewegt werden. Ziel des Spieles ist es, vier Blobs der gleichen Farbe zusammenzusetzen. Ist das geschafft, verschwindet der Vierer und die darüberliegenden Bohnen rutschen nach. Hat man gut geplant, ergeben sich daraus weitere Viererkombinationen. Am interessantesten ist aber ein doppelter Vierer, d.h., daß eine Bohne so in eine bestehende Struktur eingesetzt wird, daß zwei Vierer auf einmal verschwinden. Das hat außerdem den Nebeneffekt, daß im Zweispielermodus der Mitspieler mit einigen schwarzen Blobs traktiert wird. Natürlich sind im Vergleich mit der Mega-Drive-Version Abstriche zu machen. Die Blobs sind nicht so niedlich animiert, dafür sind die Cartoonsequenzen nett anzusehen. Das Spielprinzip hat eine ähnlich magische Anziehungskraft wie Tetris. Die Mean Bean Machine ist eines der besten Spiele dieser Art auf dem Master System und wird Euch wochenlang beschäftigen.





In Level 1 wirkt das Ganze noch wie ein Kinderspiel, aber wartet erst mal den fünften Level ab...



● mm



MEAN BEAN MACHINE

SEGA ● ca. DM 130,- ● MÄRZ

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Paßwort

80 %



WERTUNGSWAHN . . . .

Wann wurde eigentlich Flashback getestet? Wie haben die Lost Vikings abgeschnitten? Sind die Micro Machines schon auf dem Game Gear erschienen? Für alle, die es genau wissen oder einfach noch einmal nachschlagen möchten, haben wir die bisher getesteten Spiele aufgeführt - samt dem Proscore, den sie heute bekämen. So könnt Ihr Eure alten Lieblinge direkt mit den heutigen Stars vergleichen.

MEGA DRIVE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWERTUNG
Addams Family	Acclaim	Jump 'n' Run	13/48	76%
Aero the Acro-Bat	Sunsoft	Jump 'n' Run	16/28	74%
Aladdin	Virgin	Jump 'n' Run	14/32	94%
Alien 3	Acclaim	Action	1/30	70%
Amazing Tennis	Absolute Ent.	Tennis-Sim	11/52	72%
Andre Agassi Tennis	Tecmagic	Tennis-Sim	10/46	63%
Another World	Virgin	Action-Adventure	7/46	80%
Ariel: The Little Mermaid	Sega	Jump 'n' Swim	6/54	56%
Atomic Runner	Data East	Action	1/48	67%
Ball Jacks	Sega	Gesellschaftsspiel	10/24	35%
Bart's Nightmare	Virgin	Jump 'n' Run/Strategie	13/55	65%
Batman Returns	Sega	Jump 'n' Run	5/51	53%
Battletoads	Tradewest	Beat 'Em Up	9/33	39%
Bill Walsh's College Football	Electronic Arts	Fußball-Sim	12/68	91%
BOB	Electronic Arts	Jump 'n' Run	12/68	59%
Blades of Vengeance	Electronic Arts	Beat'Em Up	17/44	60%
Bubsy	Accolade	Jump 'n' Run	12/60	77%
Bulls Vs Blazers	Electronic Arts	Basketball-Sim	10/38	67%
Cal Ripkin Jr. Baseball	Mindscape	Baseball-Sim	8/55	62%
Captain Planet and the Planeteers	Taito	Jump 'n' Run	10/52	59%
Chakan: The Forever Man	Sega	Jump 'n' Run	6/48	60%
Championship Bowling	Mentrix	Kegel-Sim	12/69	57%
Championship Pro Am	Tradewest	Renn-Sim	6/46	72%
Chester Cheetah	Kaneko	Jump 'n' Run	14/53	42%
Chiki Chiki Boys	Sega	Jump 'n' Run	6/21	44%
Chuck Rock II	Core	Jump 'n' Run	13/42	71%
Cool Spot	Virgin	Jump 'n' Run	8/20	78%
Cosmic Spacehead	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	14/38	77%
Crüe Ball	Electronic Arts	Flipper	4/66	75%
Cyborg Justice	Sega	SF-Beat'Em Up	8/44	63%
Davis Cup Tennis	Tengen	Tennis-Sim	12/62	77%
Deadly Moves	Kaneko	Beat'Em-Up	6/27	65%
Death Duel	Sega	Shoot'Em-Up	3/54	74%
Deep Duck Trouble	Sega	Jump 'n' Run	17/34	81%
Dinos for Hire	Import	Beat'Em Up	17/56	62%
Double Dragon 3	Acclaim	Beat'Em-Up	5/52	35%
Dracula	Sony	Horror-Jump 'n' Run	12/49	65%
Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	17/32	76%
Dune II	Virgin	Strategie	17/30	89%
Ecco The Dolphin	Sega	Jump 'n' Swim	5/32	78%
Evander Holyfield Boxing	Sega	Box-Sim	1/36	74%
Ex-Mutants	Sega	Shoot'Em Up	6/34	69%
F-15 Strike Eagle II	Micropose	Flug-Sim	12/28	78%
Fantastic Dizzy	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	13/40	84%
Fatal Fury	Sega	Beat 'Em Up	8/34	77%
Flashback	US Gold	Action/Adventure	8/24	94%
Formula 1	Domark	Renn-Sim	11/28	80%
FIFA International Soccer	Electronic Arts	Fußball-Sim	16/32	87%
Gadget Twins	Imagitec	Jump 'n Run	2/27	77%
Gauntlet IV	Tengen	Action	13/45	58%
General Chaos	Electronic Arts	Action/Strategie	12/54	76%
G Foreman KO Boxing	Acclaim	Box-Sim	8/53	50%
Global Gladiators	Virgin	Jump 'n' Run	5/24	77%
G-Loc Air Battle	Sega	Flug-Sim	7/42	56%
Gods	Accolade	Action/Adventure	14/40	76%
Green Dog	Sega	Surf	2/40	65%
Grey Lancer	NCS	Action	1/34	78%
Gunstar Heroes	Sega	Action	12/36	87%
Hit the Ice	Taito	Eishockey-Sim	10/52	38%
Hard Ball III	Accolade	Baseball-Sim	8/41	86%
Home Alone	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	5/54	49%
Hook	Sony	Jump 'n' Run	16/49	64%
Humans	Gametek	Jump 'n' Run/Strategie	7/58	72%
International Rugby	Domark	Rugby-Sim	13/54	39%
James Bond The Duel	Domark	Action-Sim	4/72	68%
James Pond III Operation Starfish	Electronic Arts	Jump ' n' Swim	15/30	75%
Jennifer Capriati Tennis	Rennovation	Tennis-Sim	3/46	69%
J. League Pro Striker	Sega	Fußball-Sim	10/48	90%
John Madden NFL 94	EA Sports	Fußball-Sim	15/28	81%
Jungle Strike	Electronic Arts	Action	10/14	82%
Jurassic Park	Sega	Jump 'n' Run	13/30	68%
King Colossus	Sega	Beat'Em Up	3/49	63%
King of the Monsters	Sega	Beat'Em Up	9/39	57%
King Salmon	Hot-B	Angelspiel	4/74	85%
Krusty's Super Fun House	Acclaim	Jump 'n' Run/Strategie	3/40	64%
Landstalker	Sega	Action/Adventure	6/18	77%
Legend of Galahad	Electronic Arts	Action	3/48	74%
Lemmings	Sega	Strategie	3/28	85%
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	Action	3/33	70%
Lotus II	Electronic Arts	Renn-Sim	17/48	63%
Mega lo Mania	Virgin	Strategie	6/36	83%
Micro Machines	Codemasters	Renn-Sim	5/36	80%
MIG-29 Fighter Pilot	Domark	Flug-Sim	10/28	73%
Monopoly	Parker Bros	Gesellschaftsspiel	7/59	76%
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'Em Up	12/30	85%
Mutant League Football	Electronic Arts	Football-Sim	8/38	72%
NBA All Star Challenge	Acclaim	Basketball-Sim	8/50	64%
NHL Hockey 94	Electronic Arts	Hockey-Sim	13/55	74%
NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	Hockey-Sim	3/44	92%
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	Virgin	Box-Sim	10/32	82%
Outrun 2019	Sega	Renn-Sim	7/56	64%
Paperboy 2	Domark	Jump 'n' Ride	8/44	45%
Pélé	Accolade	Fußball-Sim	17/38	61%
PGA Tour Golf II	Electronic Arts	Golf-Sim	7/50	86%
Pigskin Footbrawl	Sega	Beat'Em Up	8/56	75%
Pirates Gold	Microprose	Strategie	17/55	65%
Power Challenge	Accolade	Golf-Sim	12/68	72%
Power Ball	Namco	Football-Sim	2/62	73%
Powermonger	Electronic Arts	Strategie	5/40	72%
Predator 2	Acclaim	Action	2/48	80%
PRO Quarterback	Tradewest	Football-Sim	8/54	70%
Puggsy	Psygnosis	Jump 'n' Run	15/44	75%
Race Drivin'	Tengen	Renn-Sim	14/56	80%
Ranger-X	Sega	Action	11/30	88%
RBI 4 Baseball	Tengen	Baseball-Sim	3/52	73%
RBI Baseball 93	Tengen	Baseball-Sim	11/48	64%
Risky Woods	Electronic Arts	Jump 'n' Run	5/48	62%
Road Rash 2	Electronic Arts	Renn-Sim	5/40	80%
Rocket Knight Adventures	Konami	Action	12/51	86%
Rolo To The Rescue	Electronic Arts	Jump 'n' Run	6/39	72%
Sensible Soccer	Sony	Fußball-Sim	15/26	74%
Shadow of the Beast II	Electronic Arts	Action	5/43	56%
Shining Force	Sega	Rollenspiel	9/28	90%
Shinobi III	Sega	Action	6/32	85%
Side Pocket	Data East	Billiard-Sim	2/50	64%
Skitchin	Electronic Arts	Action	17/39	75%
Smash TV	Acclaim	Action	2/44	65%
Snake, Rattle & Roll	Sega	Slide 'n' Run	15/50	71%
Snow Bros	Tengen	Jump 'n' Run	11/36	76%
Sonic 2	Sega	Jump 'n' Run	2/30	85%
Sonic Spinball	Sega	Flipper	16/26	73%
Spider-Man/X-Man	Acclaim	Action	14/50	51%
Splatterhouse 2	Namco	Beat-'Em-Up	2/58	86%
Sports Talk Baseball	Sega	Baseball-Sim	1/50	84%
Steel Talons	Tengen	Action	5/38	39%
Street Fighter 2 SCE	Capcom	Beat'Em Up	14/30	95%
Strider II	US Gold	Jump 'n' Run	11/38	80%
Sunset Riders	Konami	Jump 'n Shoot	7/24	56%
Summer Challenge	Accolade	Sport-Sim	10/34	60%
Super Kick Off	US Gold	Fußball-Sim	7/32	70%
Superman	Virgin	Jump 'n' Fly	10/18	56%
Street Fghter II S.E.	Capcom	Beat 'Em Up	10/39	
Streets of Rage 2	Tengen	Beat-'Em-Up	5/26	80%
Super Battle Tank	Absolute	Action	6/50	44%
Super High Impact	Arena	Action	2/46	60%
Super HQ	Taito	Renn-Sim	5/56	52%
Talespin	Sega	Jump 'n' Run	6/54	62%
Team US Basketball	Electronic Arts	Basketball-Sim	2/56	70%
TechnoClash	Electronic Arts	Action-Adventure	12/53	76%
Tecmo World Cup	Tecmo	Fußball-Sim	10/36	59%
Terminator 2: The Arcade Game	Arena	Action/Strategie	4/58	71%



The Lost Vikings	Virgin	Jump 'n' Run	17/26	81%
The Flintstones	Sega	Jump 'n' Run	9/34	74%
The Incredible Crash Dummies	Acclaim	Jump 'n' Run	17/49	60%
The Ottifants	Sega	Jump 'n' Run	16/45	67%
Thunderforce IV	Technosoft	Action	1/54	88%
Tiny Toon Adventures	Konami	Jump 'n' Run	8/32	85%
TMNT: Return of the Shredder	Konami	Beat 'Em -Up	6/28	72%
ToeJam & Earl 2	Acclaim	Jump 'n' Fun	16/34	87%
Toxic Crusaders	Sega	Action	5/44	38%
Treasure Land	Virgin	Jump 'n' Run	17/24	78%
Turtles Tournament Fighters	Konami	Comic-Beat'Em Up	16/46	72%
Ultimate Soccer	Sega	Fußball-Sim	12/58	70%
Virtual Pinball	Electronic Arts	Flipper	16/44	67%
Warpspeed	Accolade	Action	11/48	48%
Wheel of Fortune	Gametek	Gesellschaftsspiel	2/36	43%
Where in the World is Carmen Sandiego	Electronic Arts	Strategie	4/70	50%
Wimbledon	Sega	Tennis-Sim	13/54	74%
Winter Olympics	US Gold	Wintersport-Sim	17/28	67%
Wiz'n Liz	Psygnosis	Jump 'n' Run	15/32	72%
World Cup Soccer	Domark	Fußball-Sim	10/27	78%
World of Illusion	Sega	Jump 'n' Run	5/55	85%
WWF Royal Rumble	Acclaim	Ringer-Sim	16/30	67%
WWF Wrestlemania	Acclaim	Ringer-Sim	5/34	76%
Xenon 2	Virgin	Action	1/46	60%
X-Men	Sega	Action	8/27	64%
Zool	Gremlin	Jump 'n' Run	15/40	75%

MASTER SYSTEM

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWER-TUNG
Alien 3	Acclaim	Action	3/56	68%
Batman Returns	Sega	Action	7/54	53%
California Games II	Sega	Sport-Sim	11/33	58%
Chuck Rock II Son of Chuck 75%			Jump 'n' Run	15/51
Cosmic Spacehead	Codemasters	SF-Jump 'n' Run/Strategie	14/48	80%
Das Dschungelbuch	Virgin	Jump 'n' Run	16/40	73%
Deep Duck Trouble	Sega	Jump 'n' Run	17/34	81%
Desert Speed Trap	Sega	Jump 'n' Run	17/50	81%
Desert Strike	Domark	Action	15/34	85%
F1	Domark	Renn-Sim	13/55	61%
Fantastic Dizzy	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	12/38	85%
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	Box-Sim	4/64	69%
Global Gladiators	Virgin	Jump 'n' Run	8/40	64%
GP Rider	Sega	Renn-Sim	11/53	58%
Home Alone	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	10/24	63%
James Bond The Duel	Domark	Action	7/34	70%
James Pond II Robocod	US Gold	Jump 'n' Run	12/64	86%
Krusty's Fun House	Acclaim	Jump 'n' Run/Strategie	9/36	76%
Land of Illusion	Sega	Jump 'n' Run	8/28	87%
Lemmings	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	5/28	85%
Master of Darkness	Sega	Jump 'n' Run	8/57	56%
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'Em Up	12/34	60%
New Zealand Story	Tecmagik	Jump 'n' Run	2/28	80%
Ninja Gaiden	Sega	Beat'Em Up	1/28	66%
Outlander	Mindscape	Renn-Sim	8/56	62%
PGA Tour Golf	Tengen	Golf-Sim	14/51	85%
Pit-Fighter	Domark	Box-Sim	4/68	21%
Predator 2	Arena	Shoot'Em Up	5/46	46%
r Strike II	Sega	Action	12/56	80%
Putt & Putter	Sega	Golf-Sim	1/36	78%
Rainbow Island	Sega	Jump'n Run	8/48	74%
Renegade	Sega	Beat'Em Up	9/25	47%
Robocop 3	Acclaim	Action	16/50	48%
SCI	Sega	Action	3/26	42%
Smash TV	Acclaim	Action	2/44	65%
Sonic 2	Sega	Jump 'n' Run	4/46	85%
Sonic Chaos	Sega	Jump 'n' Run	17/45	66%
Star Wars	US Gold	SF-Jump'n Run	12/38	86%
Streets of Rage	Sega	Beat'Em Up	8/36	84%
Strider 2	US Gold	Jump 'n' Run	6/22	38%
Superman	Virgin	Jump 'n' Fly	10/22	42%
TazMania	Sega	Jump 'n' Run	6/30	61%
Tecmo Soccer	Sega	Fußball-Sim	7/28	58%
The Incr. Crash Dummies	Acclaim	Jump 'n' Run	10/31	52%
The Ottifants	Sega	Jump 'n' Run	15/51	64%
Tom & Jerry	Sega	Jump 'n' Run	3/38	48%
Trivial Pursuit	Domark	Gesellschaftsspiel	4/62	71%
Wolfchild	Virgin	Action	13/42	61%
Wonder Boy in Monsterland	Sega	Jump 'n' Run	7/40	84%
World Tournament Golf	Virgin	Golf-Sim	11/53	63%
WWF Steel Cage	Acclaim	Ringer-Sim	9/30	72%

GAME GEAR

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWER-TUNG
Addams Family	Acclaim	Jump 'n' Run	15/42	74%
Alien 3	Arena	Action	5/50	70%
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	Tennis-Sim	13/51	72%
Aerial Assault	Sega	Flug-Sim	2/33	42%
Ariel: The Little Mermaid	Sega	Jump 'n' Swim	7/44	58%
Asterix	Sega	Jump 'n' Run	17/46	76%
Bart VS The World	Acclaim	Jump 'n' Run	16/51	65%
Batman Returns	Sega	Jump 'n' Run	4/57	59%
Chakan	Sega	Action	7/45	75%
Chuck Rock	Sega	Jump 'n' Run	3/50	70%
Chuck Rock II Son of Chuck	Core	Jump 'n' Run	15/49	71%
Cool Spot	Virgin	Jump 'n' Run	16/51	87%
Cosmic Spacehead	Codemasters	Jump 'n' Run/Strategie	14/52	85%
Das Dschungelbuch	Virgin	Jump 'n' Run	16/40	73%
Desert Speed Trap	Sega	Jump 'n' Run	17/47	81%
Desert Strike	Electronic Arts	Action	17/56	85%
Dinos For Hire	Import	Jump 'n' Run	17/56	62%
Double Dragon	Ballistik	Beat'Em Up	12/69	45%
Dracula	Sony	Jump 'n' Run	17/49	66%
Ecco The Dolphin	Sega	Jump 'n' Swim	16/43	79%
Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing	Sega	Box-Sim	7/26	74%
F1	Domark	Renn-Sim	15/48	74%
Galaga 2	Virgin	Action	11/49	60%
Golden Axe III	Import	Beat'Em Up	12/69	57%
Home Alone	Import	Jump 'n' Run	12/68	42%
Hook	Sony	Jump 'n' Run	17/54	62%
Krusty's Fun House	Acclaim	Jump 'n' Run/Strategie	9/36	68%
Lemmings	Sega	Jump 'n' Run/Strategie	5/29	76%
Micro Machines	Codemasters	Renn-Sim	16/42	79%
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'Em Up	13/33	80%
Paperboy	Domark	Jump 'n' Ride	2/61	56%
PGA Tour Golf	Tengen	Golf-Sim	14/51	85%
Popils	Domark	Strategie	1/41	86%
Predator 2	Arena	Shoot'Em Up	8/52	38%
Prince of Persia	Domark	Jump 'n' Run	1/33	70%
RC Grand Prix	Sega	Renn-Sim	11/46	59%
Robocop 3	Acclaim	Action	16/50	48%
Shinobi II	Sega	Action	6/31	82%
Sonic 2	Sega	Jump 'n' Run	4/50	82%
Sonic Chaos	Sega	Jump 'n' Run	16/48	77%
Spider-Man 2	Acclaim	Action	8/23	66%
Star Wars	US Gold	Action	13/50	86%
Streets of Rage	Sega	Beat'Em Up	6/55	82%
Streets of Rage II	Sega	Beat'Em Up	15/45	84%
Superman	Virgin	Jump 'n' Fly	11/49	38%
Super Monaco II	Sega	Renn-Sim	2/41	71%
Super Off Road	Virgin	Renn-Sim	3/37	62%
Super Smash TV	Acclaim	Shoot'Em Up	3/45	43%
The Humans	Imagitec	Jump 'n' Run/Strategie	8/46	72%
Taz-Mania	Sega	Jump 'n' Run	4/61	66%
The Incredible Crush Dummies	Acclaim	Jump 'n' Run	10/30	48%
The Ottifants	Sega	Jump 'n' Run	15/43	67%
The Terminator	Virgin	Action	2/63	69%
Tom & Jerry	Sega	Jump 'n' Run	10/47	70%
T2 The Arcade Game	Arena	Action	14/53	49%
Vampire Master of Darkness	Sega	Jump 'n' Run	10/37	58%
Wolfchild	Virgin	Action	13/54	55%
WWF Steel Cage	Acclaim	Wrestle-Sim	9/32	80%

MEGA-CD

TITEL	HERSTELLER	GENRE	HEFTNR./SEITE	BEWER-TUNG
After Burner III	CRS	Flug-Sim	6/62	55%
Aleste	Compile	Action	5/58	60%
Areal Assault	Micronet	Action	4/76	70%
Batman Returns	Sega	Action	11/34	74%
Chuck Rock	Sega	Jump 'n' Run	7/55	80%
Devastator	Wolfteam	Action	12/66	73%
Dune	Virgin	Strategie	15/38	86%
Ecco The Dolphin	Sega	Jump 'n' Swim	12/33	78%
Final Fight CD	Sega	Beat'Em Up	9/22	78%
Hook	Sony	Jump 'n' Run	7/52	65%
Jaguar XJ220	Sega	Renn-Sim	9/40	70%
Keio Flying Squad	Tokei	Flug-Sim	14/53	49%
Kris Kross: Make My Video	Sony	Music-Spiel	7/30	68%
Mad Dog McCree	Import	Action	17/56	63%
Marky Mark and The Funky Bunch	Sega	Musik-Spiel	10/26	49%
Microcosm	Psygnosis	Action	16/38	76%
Monkey Island	Import	Adventure	17/56	60%
Night Striker III	Taito	Action	12/63	36%
Night Trap	Sega	Action/Adventure	8/30	69%
Prince of Persia	Victor	Jump 'n' Run	2/34	79%
Roadblaster FX	Wolfteam	Renn-Sim	6/24	72%
Sewer Shark	Sega	Action	9/38	75%
Sherlock Holmes	Sega	Strategie	7/38	76%
Sherlock Holmes II	Sega	Strategie	12/67	74%
Silpheed	Import	Flug-Sim	13/38	69%
Sonic CD	Sega	Jump 'n' Run	14/42	90%
Spiderman Vs Kingpin	Sega	Shoot'Em Up	16/47	29%
Super League CD	Sega	Baseball-Sim	5/42	47%
Switch	Sega	Jump 'n' Run	11/40	79%
Thunderhawk	Core	Flug-Sim	13/36	86%
Thunderstorm FX	Wolfteam	Flug-Sim	2/52	75%
Time Gal	Wolfteam	Action	5/30	77%
Willy Beamish	Sierra	Adventure	10/20	55%
Wolfchild	Sega	Action	9/41	64%
Wonder Dog	Sega	Jump 'n' Run	3/34	84%



**Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:**

**SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.**





Cool Spot

Lösungshilfen





Shell Shock/Surf Patrol

Bei Sprüngen von Ballon zu Ballon schießen, um Mücken früh zu zerbröseln.

Pier Pressure/Dock and Roll In the wall/Back to the wall

In diesen 4 Leveln auf den Seilen/Kabeln vorsichtig klettern. Es lauern viele Feinde. Die Fische bzw. Mücken von den Seilen aus mit Diagonalschüssen vernichten. Das Schießen durch Wände (auch nach oben und unten) ist nützlich, um später erst auftauchende Feinde sicher und früh zu zerbröseln. In den Wand-Leveln lohnen sich Abstecher, denn es gibt viel zu finden. In niedrigen Gängen kommt man über Mausefallen und Stacheldraht nur mit Anlauf.

Radical Rails

Keine uncoolen Typen. Keine Abgründe. Kein Thema. Ein 1-Up befindet sich ganz unten ziemlich weit links.

Wading Around

Man muß im Plantschbecken unbedingt auf den Entchen/Schiffen u.a. bleiben. Frösche werden mit Diagonalschüssen erledigt. Rechts kommt man, durch drei Blasen springend (etwas nach links steuern) nach oben. Auf den UFOs kann man nur kurze Zeit stehen, also sofort weiterhüpfen. Wer viele Spielchips braucht, kann sich von links oben unbesorgt nach unten fallenlassen, muß dann aber den ganzen Weg noch einmal machen.

Der Käfig ist oben rechts. Auch die Chips unten vor dem vorletzten Zeppelin, kann man sich holen. Darunter ist eine Klecksblase.

In den Bonusleveln sind die Buchstaben meist links oben - zu viele Berührungen mit den Stachelkugeln erwirken den Abbruch der Stufe. Man gelangt höher, wenn man von unten durch die Blasen springt.

Eingesendet von: Marco Wilka, Rheine

Flashback

Man kann in diesem Spiel durch verschlossene Türen, Säulen und Wände gehen. Stelle Dich vor das Hindernis und schau' in die entgegengesetzte Richtung. Drücke nun A und die Richtung, in die Du vom Hindernis weglaufen würdest. Sobald Du Dich bewegst, nimm den Finger von A und drehe Dich um, nun kannst Du durch das Hindernis gehen.

Eingesendet von Florian Enser, Karlsruhe



EA Hockey/ NHLPA Hockey '93

MEGA DRIVE

Allein vorm Tor:

Mann gegen Mann

Nach einem Steilpaß, müßt Ihr den Spieler auf eine Linie mit dem Pfosten bringen. Nun lenkt während der Fahrt leicht nach rechts, um den Torhüter aus der linken Ecke zu locken. Erst kurz vor dem gegnerischen Torraum zieht Ihr den Schläger nach links um, um somit durch einen kurzen Druck auf der Taste C den Puck in die freie Lücke einzuschieben.

Der Abstauber

Schlagt den Puck aus Eurem Drittel über den anderen aufs gegnerische Tor. Während der Puck fliegt, drückt Ihr einmal B und dann mehrmals hintereinander C, damit ein Spieler von Eurem Team aufs andere Tor zuschnellt. Lenkt nun auf den vom Torhüter abprallenden Puck zu. Der Rest ist nun ein Kinderspiel.

Eine ander Methode

Wenn Ihr zu zweit aufs Tor zufahrt, könnt Ihr in dieser Situation kurz vor dem Torhüter nach außen passen. Der Spieler in der Mitte checkt den Torwart zur Seite, während Ihr von der Außenposition wieder in die Mitte spielt. Bevor der Torhüter sich wieder richtig postiert hat, ist der Puck schon längst im Tor.

Paß in die Mitte

Könnt Ihr den Puck nach einem Steilpaß nur auf der Außenposition ergattern, zieht nicht einfach ab, sondern fahrt solange geradeaus, bis ein besser postierter Mitspieler auftaucht. In diesem Fall paßt Ihr den ersten an der oberen Begrenzung des Bully-Kreises nach innen und der angespielte Mann hat freie Bahn.

Nicht allein vorm Tor:

Abwehr Ausbremsen

Um in so einer Situation ein Tor zu erzielen, müßt Ihr weiter in die Mitte fahren. Da Euch in diesem Fall aber die Abwehrspieler checken würden, müßt Ihr sie ausbremsen, indem Ihr das Steuerkreuz nach oben haltet und Euch erst dann in Richtung Mitte bewegt. Wenn Ihr die richtige Schlußposition gefunden habt, drückt Ihr – in diesem Fall – C und oben rechts gleichzeitig.

Fernschuß in den Winkel

Ergibt sich während des Spiels die Situation, daß Ihr mit dem Puck hinter dem Tor steht, fahrt einfach die Bande entlang. Auf der Höhe des Bully-Punktes drückt Ihr gleichzeitig die Taste C und das Steuerkreuz nach rechts unten, bis Euer Spieler abzieht. Mit etwas Glück wird der Puck dann im Winkel einschlagen.

Der Tanz um das Tor

Eine andere Möglichkeit, den Ballbesitz hinterm Tor erfolgreich auszunutzen, besteht darin, um das Tor herumzufahren (nicht zu nahe, sonst greift sich der Torhüter den Puck) und in günstiger Position den Puck in die sich anbietende Ecke zu schlagen.

Eingesendet von Meinhard Glass, Hösbach



Ninja Gaiden

Komplettlösung



Genereller Tip:

Sammeln Sie soviele Kampfzählerpunkte wie möglich, bis die Anzeige oben links auf 999 steht. Sie können jetzt jederzeit Magie anwenden. Wenn Sie es richtig machen, haben Sie die 999 Punkte am Ende des zweiten Levels.

Level 1

Der Level an sich sollte kein Problem darstellen, aber man sollte aufpassen, daß man nicht in die Spitzen am Boden hineinfällt, sonst ist ein ganzes Leben weg.

ENDGEGNER: SUMORINGER

Bei diesem Gegner ist es wichtig, rechtzeitig auszuweichen, sonst drückt der Ringer Sie an die Wand. Ziehen Sie sich, kurz bevor Sie gegen die Wand gedrückt werden, an dem Baummast hoch. Springen Sie von dort aus hinter den Ringer, wenn er gegen die Wand läuft und schlagen Sie auf ihn ein. Wiederholen Sie das zum Sieg.

Level 2

Den zweiten Level können Sie erheblich verkürzen. Wenn Sie im Gebäude die Wand im ersten Stock ersteigen, kommen Sie in die zweite Etage. Dort springen Sie kurz rein, klettern die Leiter hoch und springen von dort aus wieder an die Wand. Mit Ihrer Klettertechnik können Sie jetzt den Schacht bis zum Dach hochklettern und haben sich so zwei Etagen gespart.

Endgegner: OYABUN

Beim Oyabun ziehen Sie sich seitlich des Trohnes hoch und schlagen Sie auf ihn ein. Sie können auch unter ihm stehenbleiben und ihn mit 4-Wege-Wirbelwindmagie angreifen.

Level 3

Springen Sie im zweiten Bild des Levels nicht in die Kanalisation, da diese in eine Sackgasse führt. Im ersten großen Samuraikaus die dritte Leiter hinaufklettern, die ersten beiden sind Fallen.

Endgegner: KENDO-SAMURAI

Schießen Sie möglichst mit Feuerballenergie. Es gehen auch alle anderen Magier, nur die Feuerkranzmagie ist völlig nutzlos gegen ihn. Sobald er sich nähert, springen Sie an die Wand und federn von ihr ab, so daß Sie über den Samurai wegfliegen. Schießen sie während des Fluges weiterhin mit Feuerballenergie. Wenn Sie nur Wurfsterne haben, beschießen Sie ihn damit.

Level 4

In den kleinen Wasserfällen treiben Holzbalken nach unten, wenn Sie sie zerstören werden keine weiteren folgen. Beim großen Wasserfall federn Sie sich mit Hilfe Ihrer Sprungtechnik an den Seitenwänden ab, so daß Sie die Plattformen über ihnen erreichen.

Endgegner: FLIEGENDES NINJA

Laufen sie beim Anführer abwechselnd nach links und rechts, springen Sie durch seine Schüsse durch, schießen Sie sooft wie möglich mit Feuerbällen. Wenn er am Boden ist, können Sie mit dem Schwert zuschlagen.

Level 5

Bewegen sie sich auf dem Eis nur hüpfend vorwärts, so haben Sie immer einen sicheren Stand. Wenn Sie inden Eishöhlen unter den Spitzen durchrutschen und sie stoppen wollen, schwingen Sie einfach Ihr Schwert und schon bleiben Sie hocken.

Endgegner: EIS-MAGIER

Lassen Sie sich beim Anführer von der mittleren Plattform herunterhängen, um den Magier mit Feuerballmagie zu besiegen.

Level 6

Bei den Flammen, die über der Lava auf Sie zufliegen, helfen nur

NINJA-BOMBEN:

Drücken Sie rechtzeitig Taste 1, dann Taste 1 und 2 gleichzeitig. Der Bildschirm blitzt dann auf und alle Feinde verschwinden. In einem späteren Abschnitt des Levels bekommen Sie mit einer andern Art von Flammen zu tun; bei ihnen genügt es, wenn Sie die Feuerballmagie einsetzen. Versuchen Sie immer, den passenden Zeitpunkt zum Abspringen zu finden, da die Lava manchmal in Sekundenschnelle sinkt und wieder hochkommt.

Endgegner: STEINDÄMON

Den Anführer bekämpfen Sie am besten mit Feuerballmagie oder mit Wurfsternen. Um nicht in die Lava zu fallen, müssen Sie sich immer am rechten oder linken Bildschirmrand aufhalten. Wenn Sie es richtig machen, landet Ihr Gegner immer auf der gegenüberliegenden Seiten.

Level 7

In diesem Level kommt es fast nur auf ihre Sprungtechnik an. Gegen Ende des Levels werden Sie auf verschiedene Plattformen stoßen. Wenn Sie ohne zu zögern direkt von Plattform zu Plattform springen, werden Sie es schaffen. Wenn Sie nur eine Sekunde zögern, dann ist die Gefahr groß, daß es schief geht.

Endgegner: SAMURAI

Beim Anführer springen Sie auf die kleine Plattform und greifen Sie ihn mit Feuerbällen an. Die SHORIKEN die er auf sie wirft, verglühen dann.

Seinem Kopf, den er auf Sie wirft, können Sie leicht ausweichen. Beschießen Sie ihn weiterhin mit Feuerbällen und er wird bald besiegt sein.

Level 8

Dieser Level besteht aus einem einzigen Kampf. Wenn der Dark SHOGUN mit seinem Schwert auf den Boden schlägt, werden Flammen über den Boden lodern. Springen Sie also an die Wand; wenn das Timing stimmt, sind die Flammen weg, wenn Sie wieder auf dem Boden landen. Ansonsten können Sie die gleiche Taktik wie beim Samurai aus Level 3 anwenden. Nachdem Sie ihn besiegt haben, wird der Kopf von ihm durch den Raum fliegen und Sie angreifen. Beschießen Sie ihn weiterhin mit Feuerbällen und er wird bald entgültig besiegt sein. Das Spiel geht nun in die Endphase, in der Sie den Zerfall der Reiches von SHOGUN mitansehen.

Eingesendet von:
Sascha Dechmann, Trier

Sascha Dechmann gewinnt: Streets of Rage!

Herzlichen Glückwunsch!



DAS DSCHUNGELBUCH

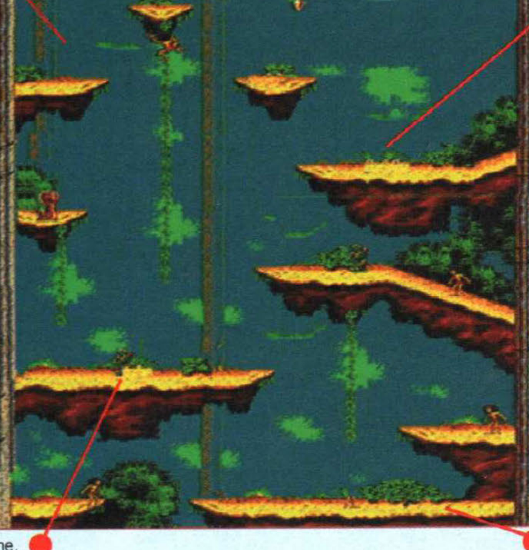
Mogli ist ein herziger kleiner Junge, der sein friedliches Dasein im Dschungel genießt und sich der Natur erfreut. Aber das soll sich bald ändern...da fängt dieses vormals harmlose Kerlchen doch plötzlich an, Edelsteine zu klauen und mit seinen tückischen Bananen Tiere zu töten! Was immer man auch von dieser Charakterwandlung halten möge, Spitzenunterhaltung im Disney-Stil ist angesagt, Erinnerungen an den herrlichen Film kommen zurück! Freut Euch auf 10 Level voller Plattform-Action mit allen Zutaten, die das Spielerherz begehrt: Wilde Wächter, fiese Fallen und ein herausforderndes Zeitlimit!

Dieser Affe bereitet Euch einige Schwierigkeiten: Es ist keine leichte Aufgabe, Euch den Edelstein zu schnappen und gleichzeitig den Nüssen auszuweichen, die er mit Karacho auf Euch abfeuert.

Eines der derangiertesten Exemplare der Affenwelt ist hier plaziert - gebt ihm mit einer wohlgezielten Banane Saures.

Level 1





Mogli muß acht Edelsteine aus dem Dschungel einsammeln, doch einfach ist das nicht, denn giftspeiende Kobras, kokosnußwerfende Affen und aggressive Nager säumen seinen Weg und versuchen, seinen Fortschritt zu behindern. Achtet auf die heimtückischen Gefälle - wenn Ihr nicht aufpaßt, landet Mogli auf seinem Allerwertesten...Die anderen Figuren, die Euch noch aus dem Film bekannt sein sollten, lassen noch etwas auf sich warten; doch seid bereit, die ganze Gegend gründlich abzusuchen, denn die Edelsteine sind überall verstreut.

Kommt diesem Kaktus nicht zu nahe, sonst könnt Ihr Euch nicht wieder von ihm lösen.

Diese pelzigen grauen Gesellen solltet Ihr ganz vermeiden oder sie erledigen (nicht sehr nett).

Benutzt diese Liane, um die erfrischende Frucht zu erreichen und versetzt dem attackierenden Mungo gehörig Haue mit Eurer Killerbanane.

Springt über diese Planken, um an den Edelstein zu kommen, aber tut es schnell, sonst müßt Ihr wieder von vorne anfangen.







Spaziert diese Liane entlang zum Edelstein. Mogli ist nicht umsonst im Urwald aufgewachsen, seine Balance ist ohnegleichen, er kann gar nicht fallen.

Ballert auf dieses Büschel Bananen und es verwandelt sich überraschenderweise in einen Bumerang, mit dem ein einziger Treffer genügt, um einen Gegner ins Nirwana zu befördern.

Um diesen Edelstein zu erreichen, müßt Ihr die Liane hinaufklettern, bis Ihr Euch über dem Edelstein befindet und dann draufspringen. Verpaßt bloß die untere Plattform nicht!

Level 2

Bereitet Euch darauf vor, diesen Superbaum zu erklimmen. Affen und Schlangen in Massen lungern hier herum und Ihr könntet eine ganz gehörige Portion Energie verlieren, wenn Ihr kletternderweise mit Kokosnüssen und Schlangengift bombardiert werdet. Auch Eidechsen sind auf diesem Gewächs zu Hause und Ihr müßt deren herein- und herausschlängelnden Zungen als Plattformen benutzen. Wenn Ihr mit den Zungenspitzen in Berührung kommt, wird Euch das gar nicht gut bekommen, außer Ihr habt ein besonderes Interesse daran, das Innere eines Eidechsenmagens auszukundschaften.

Benutzt die Zunge der Eidechse als Plattform, doch klettert so schnell wie möglich die Liane hoch, um nicht von dem übellaunigen Schimpansen auf dem darüberliegenden Ast heruntergestoßen zu werden.

Benutzt die zusammengerollte elastische Schlange, um Euch zum Baumloch hoch zu katapultieren, den Edelstein (oben rechts) einzusammeln und Euch zur gegenüberliegenden Seite zu begeben.

Mit Früchten kann Mogli seine Energie wieder aufladen, sammelt sie also immer fleißig ein!

Es wäre keine schlechte Idee, diesen Ast zu vermeiden, da er für Euer Weiterkommen nicht wichtig ist und außerdem von übellaunigen Affen bewacht wird!

Kaa

Sobald Ihr Kaas ansichtig werdet, schlängelt Euch Eurerseits von links oder rechts an sie heran und werft eine Banane nach ihr, hüpft dann über sie, wenn sich die kleinere zusammengekringelte Schlange in der Mitte des Bildschirms befindet. Feuert, sobald Ihr landet, vermeidet ihr Gift und berührt sie nicht!

Level 3

Die Elefantenparade ist ein Bonuslevel. Euch wird nur eine Chance gegeben, ihn zu schaffen, bevor Ihr Euch in den vierten Level aufmacht! Greift Euch die Edelsteine und hüpft von Elefant zu Elefant. Ihr müßt mit dem scrollenden Screen mithalten, seid Ihr zu langsam, werdet Ihr einfach in den Boden gestampft. Autsch!!

Bewegt Euch soweit wie möglich auf dem Elefantenkopf voran, und , bevor Ihr Euch auf einer Länge mit den Stoßzähnen befindet, konzentriert Euch aufs Timing und springt!

Mit der Liane solltet Ihr jetzt einigermaßen vertraut sein, viel Zeit bleibt Euch nicht.

Mit Hilfe der zusammengerollten Schlange auf dem Elefantenhaupt verleiht Ihr Eurem Sprung Extraschwung.

Mit Hilfe der zusammengerollten Schlangen vollführt Mogli einen Luftsprung auf den nächsten Elefanten.

Glücklicherweise handelt es sich hier nicht um einstürzende Plattformen, Ihr habt also ein oder zwei Sekunden Zeit, Euch auf den Sprung vorzubereiten.

Laßt Mogli in Deckung gehen, wenn ein Papagei herangeflattert kommt, sonst wird er mit ein paar Flügelschlägen abwärts befördert.



DAS DSCHUNGELBUCH



Ach, hätte Mogli nur schwimmen gelernt! In diesem Flußlevel wäre das bestimmt sehr gelegen gekommen, aber was soll's...Mogli muß jedes Transportmittel benutzen, das sich ihm bietet, um an die andere Seite des Ufers zu kommen, z.B. auf Wasserschildkröten oder Krokodilmäuler springen oder einfach nur über Lücken hüpfen. Wenn er die andere Seite erreicht, tut er sich mit seinem Freund, Panther Baghira, zusammen.

Level 4



Springt auf den Rücken der Schildkröte und sie transportiert Euch zum anderen Ufer, verlaßt sie erst, wenn Ihr den Edelstein am nächsten Abschnitt des Ufers erreicht habt.

Benutzt die Schlange, um Euch auf den zweiten Baumstamm zu katapultieren. Die Baumstämme sinken nach einem bestimmten Muster hoch und nieder. Bewegt Euch so schnell wie Ihr könnt von ihnen fort!

Sammelt den Edelstein ein und springt von der Plattform auf den Trittstein, der, wenn Ihr Euch zu lange auf ihm aufhaltet, sinkt und Euch in die Strömung schickt.



Je weiter Ihr am Fluß vorangeht, desto flinker springen die Killerfische aus dem Wasser.

Piranhas schießen hier aus den Wellen, um ein Häppchen Menschenfleisch zu probieren.



Endlich - Baghira! Er scheint zu schlummern, bis Ihr auftaucht. Freut Euch des Lebens, wenn Ihr die schwarze Riesenmieze seht - Ihr habt den Level geschafft!

Achtet auf diesen haarigen Gesellen, schnappt ihn Euch, wenn möglich.



Stellt Euch auf den weißen Teil von Balus Bauch, dann fallt Ihr nicht herunter. Wenn Ihr einen Strudel kommen seht, springt in die Richtung, in die der Bär sich bewegt und Ihr landet wieder auf seiner Wampe.

Dieses rotgesichtige Nilpferd öffnet sein gewaltiges Maul, um Euch zu beißen. Gebt ihm mit den Killerbananen was hinter die Ohren, so daß es in die Tiefen sinkt.



Unter immer weiter geht's auf Eurem felligen und brummigen Fortbewegungsmittel. Die Affen führen ihr übliches Tänzchen auf: Purzelbäume zu schlagen und Sachen nach Euch zu schmeißen, scheint ihnen nie langweilig zu werden.

Strudel en masse erwarten Euch hier. Springt jedesmal, wenn Balu einen berührt, um sicher durchzukommen.



Springt, wenn das Krokodil seinen Rachen geschlossen hat, darauf und springt hoch in die Luft, wenn es sein Maul öffnet, um den Edelstein zur Linken zu greifen oder das Ufer rechts zu erreichen.

Auf diesem Vorsprung ist ein Positionsmarkierer positioniert, der sehr nützlich ist, wenn man den komplizierten Anfang des Levels überspringen will.

Eine freundliche Schildkröte erlaubt Euch, auf ihrem Rücken zu reisen. Sobald Ihr Euch in Reichweite des Steins befindet, springt. Vergeßt aber nicht, daß auch der Stein sinkt!

Haben Bären Schwindelanfälle? Balu hat hier allen Grund dazu, der turbulente Fluß wirbelt ihn im Kreise herum... Es heißt hier, springen oder ertrinken!

Um Eure Energie aufzustocken, ist es von größter Wichtigkeit, daß Ihr auf die Bananenbüschel feuert und die erscheinenden Herzen einsammelt.

Level 5

Diesmal reist Ihr zusammen mit Balu die wilde Strömung entlang. Die Strudel reißen nicht mehr ab und vor Affen kann man sich kaum retten, in jedem Winkel lauern sie und haben nur im Sinn, kleine Jungs von ihren paddelnden Bären runterzuschubsen.

Es ist gar nicht so einfach, den Nüssen auszuweichen. Am besten feuert Ihr auf den Affen, sobald er auftaucht.

Falls Ihr Euch gerade heldenhaft und tapfer fühlt, macht doch den Versuch, diese Früchtchen einzusammeln. Es könnte jedoch etwas schwierig werden, wieder sicher auf Balu zu landen...Ihr habt die Qual der Wahl!

Hier habt Ihr keine andere Wahl, als es mit dem sich auf diesem Vorsprung befindlichen Affen aufzunehmen. Schnell, schnell, sonst schwimmt Balu Euch vor der Nase weg!

Geschafft! Springt freudig ans Ufer und rennt zu Baghira.

AUF EINEN BLICK

NAME: DAS DSCHUNGELBUCH
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: 7,334,100
LEVEL: 10
HERAUSFORDERUNG: leicht

DAS DSCHUNGELBUCH



Level 6



Ratet mal, wer wohl im Dorf wohnt! Genau, unsere Freunde, die Affen - viele Affen! Mogli kann über und unter die Hütten klettern und außerdem die Bäume besteigen, die zwischen den Hütten stehen. Zwischen den Schimpansen taucht plötzlich ein kleiner Igel auf, der wie ein Blitz gegen Eure nackten Füße rollt - aua! Außerdem hat ein recht harmlos anmutendes Faultier seinen Gastauftritt, aber besonders gefährlich kann so ein Vieh einfach nicht wirken.

Benutzt die gefederte Schlange hinter dem Busch, um Euch durch die Lücke im Baum zu katapultieren.

Dieser Affe hat es wirklich auf Euch abgesehen! Seht zu, daß Ihr diesen Abschnitt mit einem Affenzahn überwindet.



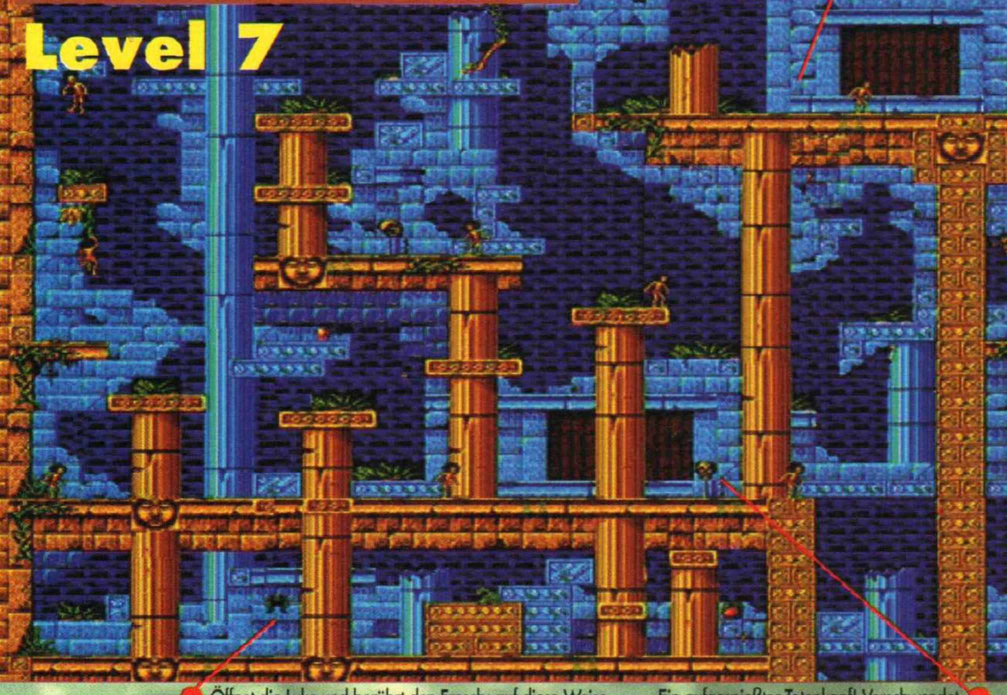
Dieses Herz ist ein Power Up, das Ihr hier nötig habt.

Entrinnt dem Affenzirkus, indem Ihr Euch die Liane oben schnappt.

Level 7

Mogli ist es mal wieder gelungen, Baghira aus den Augen zu verlieren. Er muß sich durch diese Ruinenstadt kämpfen, die jetzt von Pavianen bevölkert ist, King Loui, der Paviankönig, lebt hier! Natürlich krachen Euch die Plattformen in diesen uralten Gewölben nur so um die Ohren und Felsbrocken, Totenköpfe und Skorpione tun das Ihre, um Eure Mission so nervenaufreibend wie möglich zu machen.

Mogli hat's schwer...Felsbrocken purzeln auf ihn herunter und die Affen lassen ihm auch keine Ruhe...Seufz!



Öffnet die Luke und berührt den Frosch; auf diese Weise wird dessen Fähigkeit, über große Entfernungen zu hüpfen, auf Euch übertragen, was Euch später sehr gelegen kommt!

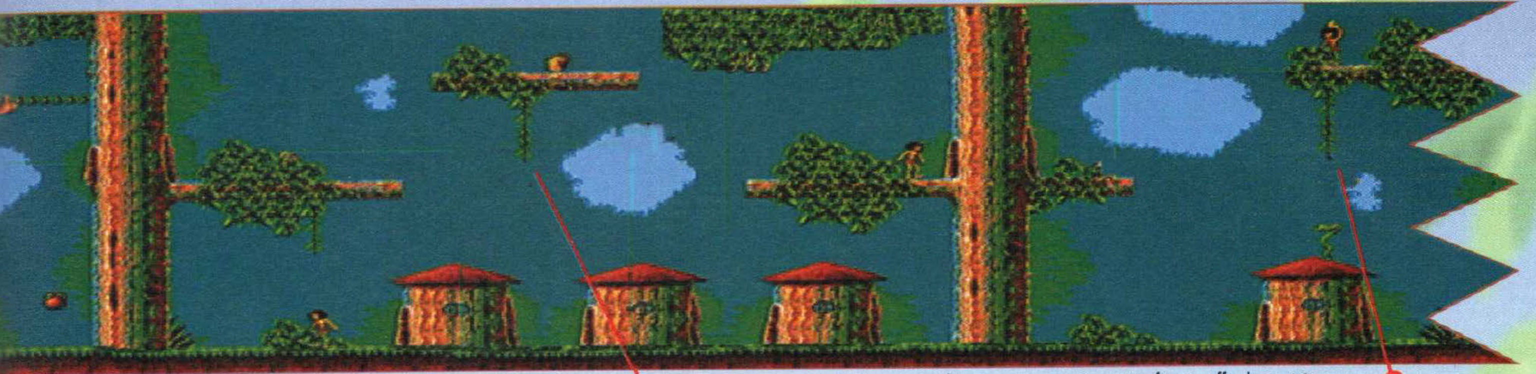
Ein aufgespießter Totenkopf! Verschwendet keine Energie darauf, ihn zu töten; er ist völlig unbesiegbar und muß unter allen Umständen vermieden werden!

Unter diesen Plattformen und aufgebrachten Affenwächtern befindet sich ein Edelstein, der aber nicht sehr wichtig ist, er ist eher als Bonus gedacht.









Bei dieser Liane erwartet Euch ein ausgeflippter umherrollender Igel. Springt über ihn zum nächsten Ast.

Was für ein Affentheater! Sie setzen Euch hier wirklich unter Druck: Macht kurzen Affenprozess mit ihnen!

Ein Faultier hängt hier an der Liane herum und denkt sich nichts Böses; versetzt ihm einen ordentlichen Schrecken, indem Ihr es mit Bananen bombadiert.



Wandert ganz einfach durch diese Öffnung unten im Baum und was denkt Ihr, wem Ihr wohl begegnet- jawohl...Schimpan...

Und hier ist er wieder, der schwarze pelzige Star des Spiels: Baghera erwartet Euch mit überraschtem Gesicht.

Springt über diese Felsbrocken, die die Stufen hinunter auf Euch zugerollt kommen.

Diese Plattform bricht zusammen, richtet aber nicht allzuviel Unheil an, wenn man von dem saltoschlagenden Affen absieht...

Louie 1



Die Taktik des Oberpavians Loui, Euch ins Jenseits zu befördern, ist simpel: Er prägt sich Moglis Standort ein und versucht, ihn mit seinem fetten Affenhinterteil plattzudrücken, was, auf Grund seines beträchtlichen Gewichts, kleine Erdbeben zur Folge hat, die wiederum Felsbrocken in Bewegung setzen. Haltet Euch außerhalb seiner Reichweite auf und feuert auf ihn, wenn er landet. Vergeßt nicht, die Felsbrocken zu überspringen.

Schwingt Euch gegen die Mauer zu einer Plattform hoch und sammelt den Edelstein ein.

Plant Euren Sprung hier genau, Ihr habt nicht viel Platz!

DAS DSCHUNGELBUCH



Ihr seid noch immer in der Ruinenstadt und müßt den Panther erreichen. Die größte Gefahr in diesem Level sind die zahlreichen dornenbedeckten Böden, die, wenn Ihr sie berührt, Euch sofort töten. Ihr verbringt den Großteil dieses Levels in der Luft und es macht sich wirklich bezahlt, Eure Reflexe scharf zu halten und Augen und Ohren offenzuhalten!

Level 8

Hier kommt die Schlange wieder in Aktion. Springt von der Liane aus darauf und begebt Euch nach rechts, mit etwas Glück landet Ihr auf einem Stück Boden ohne Stacheln.

Mehr zusammenbrechende Plattformen. Ihr müßt von der letzten nach rechts springen, sonst werdet Ihr aufgespießt.

Felsbrocken kommen von diesen Stufen auf Euch zugerollt. Drückt gegen die Wand, wenn einer durch die Luft fliegt.

Haltet LINKS gedrückt und springt zur Liane.

Ein Felsbrocken fällt von der Decke, wenn Ihr versucht, hochzuspringen...wartet und tut, was zu tun ist.

Seht Euch bloß diese messerscharfen Stacheln an! Wenn Mogli auch nur einen falschen Schritt tut...

CHEATS

Drückt, nach der glitzernden Disney-Screen im Intro, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und START. Jetzt steht Euch die Levelauswahl zu Verfügung: Ihr könnt in jeden beliebigen Abschnitt des Spiels einsteigen!

Sonnenuntergang im Dschungel. Um seine obligatorischen acht Edelsteine einzusammeln, muß Mogli sich mit Bienen, Mungos und den immer präsenten Affen herumschlagen. Er hat einfach keine Sekunde Ruhe, unser unermüdlicher kleiner Held, immer in Bewegung, immer unter Druck...Vielleicht hat er ja am Ende genug Reichtümer aufgehäuft, um sich neue Unterhosen leisten zu können. Nötig hätte er sie nach acht Leveln schon

Level 9

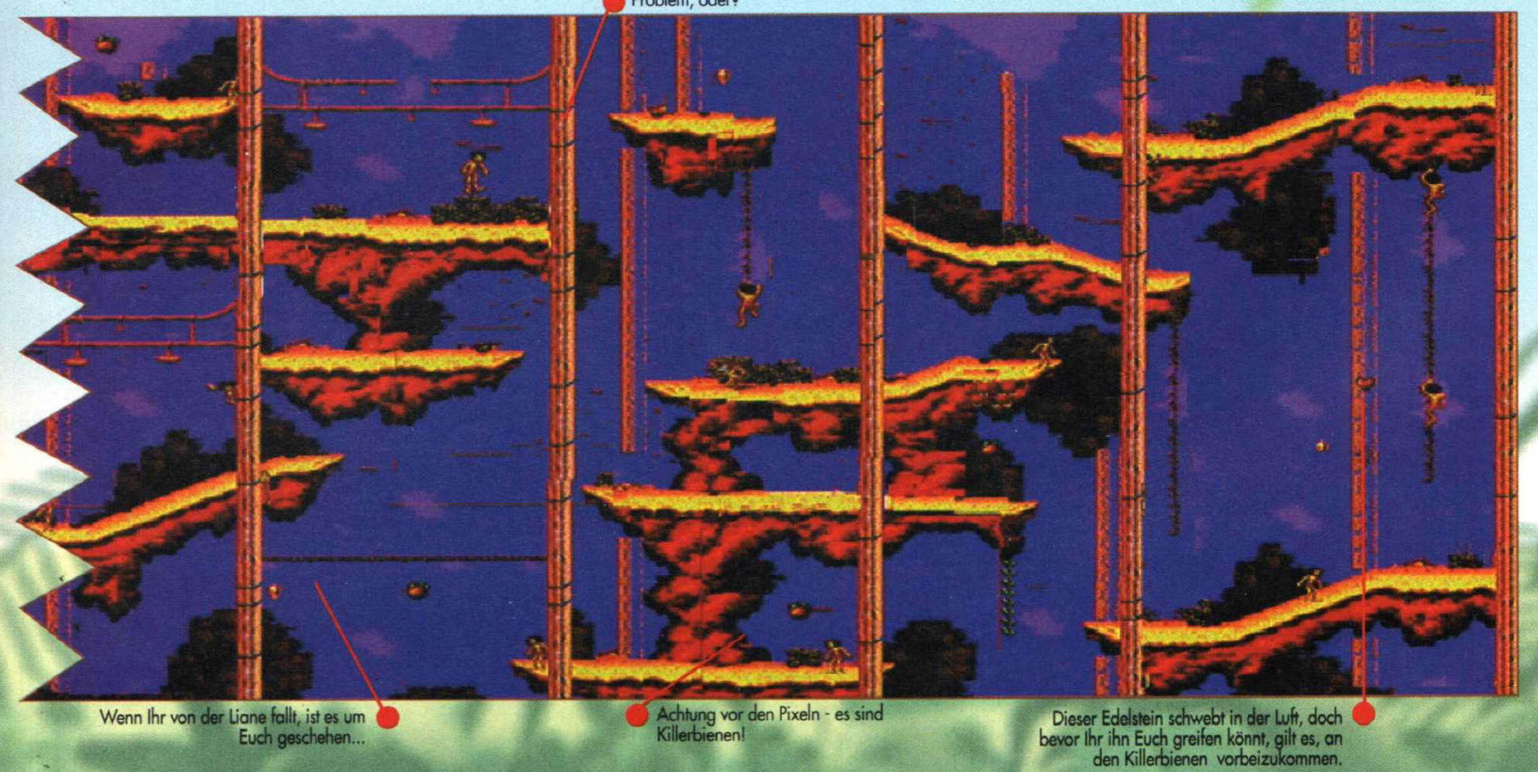
Feuert auf den Popo der Eule und sie läßt zum Dank Äpfel auf Euren Kopf regnen...es ist ja nur ein Spiel.

Dieser hängende Affe brennt geradezu darauf, Euch eine Kokonuß an den Kopf zu werfen.

Aufgepaßt, Mogli! Bewerft den haarigen Mungo mit einer Ladung Bananen.

Benutzt diese Schlange entweder, um die Liane hinaufzuspringen oder geht nach rechts zur Plattform. Der Baum ist harmlos.

Um Euren Edelstein einzusammeln, müßt Ihr mit dieser zusammenstürzenden Planke fertigwerden. Kein Problem, oder?



Wenn Ihr von der Liane fallt, ist es um Euch geschehen...

Achtung vor den Pixeln - es sind Killerbienen!

Dieser Edelstein schwebt in der Luft, doch bevor Ihr ihn Euch greifen könnt, gilt es, an den Killerbienen vorbeizukommen.

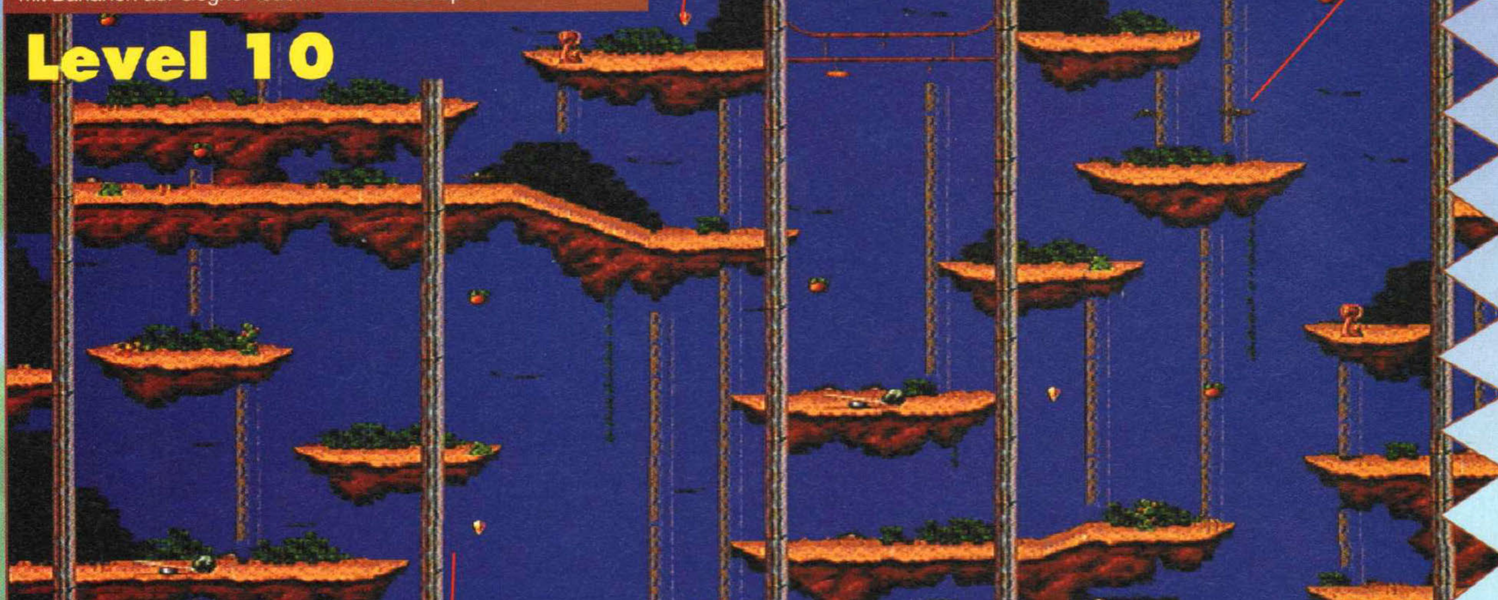
DAS DSCHUNGELBUCH



Der letzte Level spielt passenderweise in der Dschungelnacht. Es geht natürlich wieder darum, die Edelsteine einzusammeln, doch diese Aufgabe ist wegen der Dunkelheit unbestreitbar schwieriger geworden – die Fledermäuse sind nicht zu unterschätzen! Doch Mogli hat den Dreh jetzt raus – von zusammenbrechenden Planken auf Brücken springen, an Lianen entlangschwingen und mit Bananen auf Gegner feuern – ein Kinderspiel!

Kurz vor der Brücke, die zu den linken Plattformen führt, befindet sich ein Edelstein.

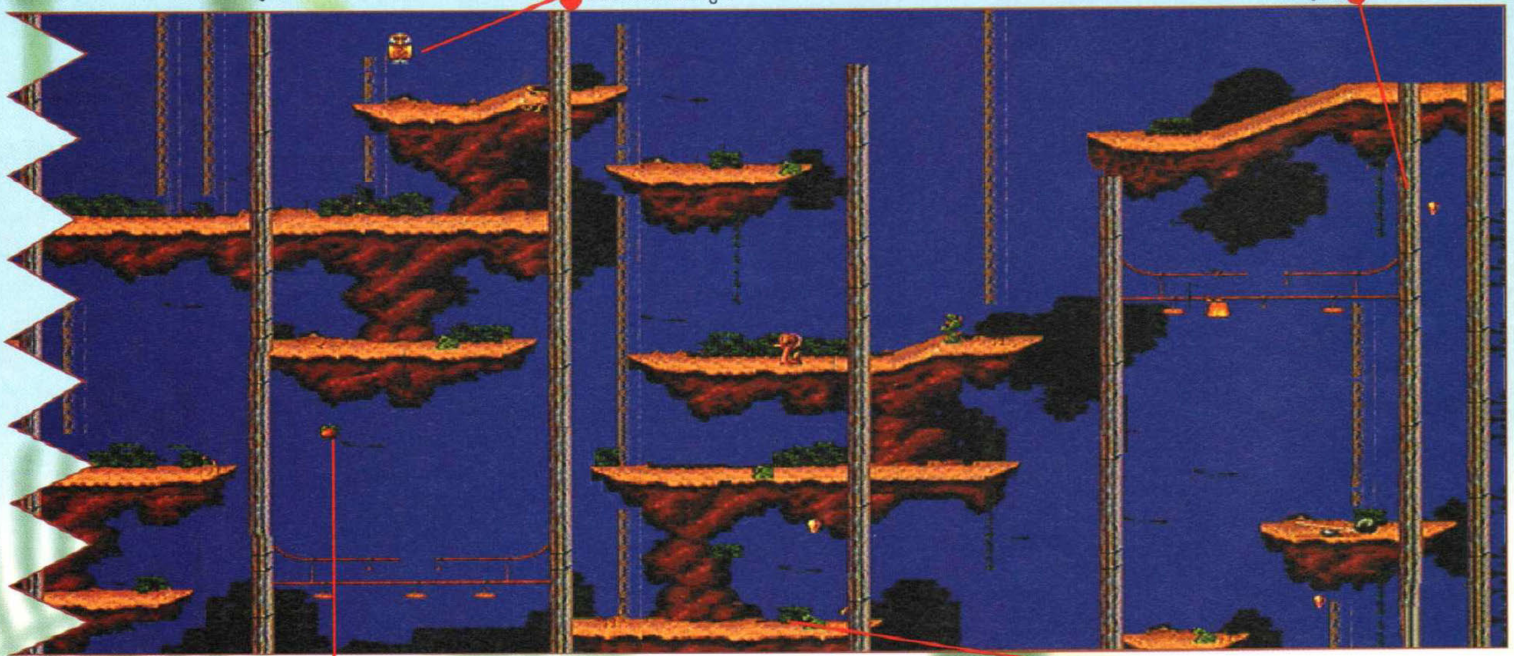
Zwei Fledermäuse liegen hier nach Euch auf der Lauer.



Es ist recht schwierig, diesen Edelstein zu erreichen und auf dem gegenüberliegenden Vorsprung zu landen. Versucht, so hoch wie möglich zu kommen und das Juwel mit Moglis Beinen zu berühren.

Hunger auf eine Banane? Der Po dieser Eule ist die Lösung...

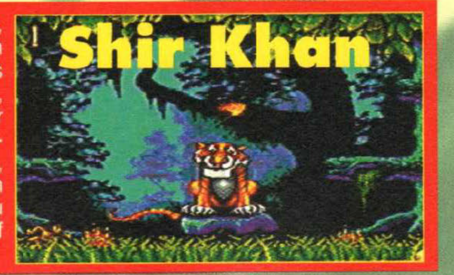
Wenn Ihr hüpft, um diesen Edelstein zu erreichen, versucht, zur Insel links zu gelangen.



Den Wunsch nach diesem Apfel solltet Ihr Euch lieber verkneifen!

Springt mit Hilfe der Schlange auf die schwingende Liane.

Der furchterregende Endwächter, Tiger Shir Khan, versucht, Euch mit seinem enormen Schweif das Leben schwer zu machen - d.h., es auszuschalten. Ihr könnt nur von Boden aus auf ihn feuern. Benutzt die Äste zu beiden Seiten, um über seinen Kopf zu springen und außer seiner Reichweite zu landen. Weicht den Flammen auf den Ästen und dem Boden aus.



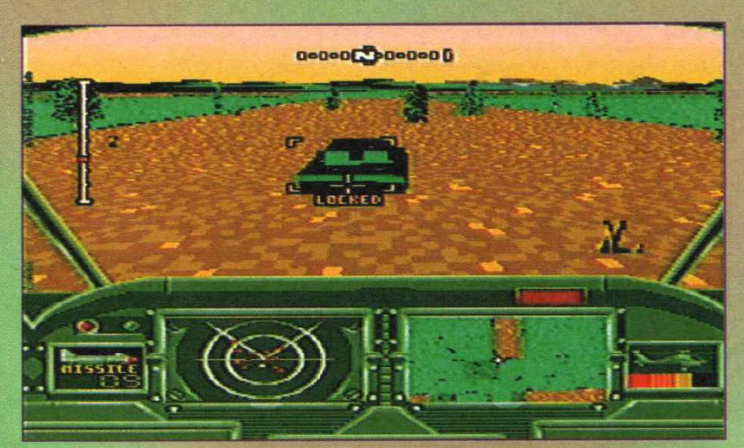
THUNDERHAWK

MEGA CD

TIPS

Thunderhawk ist d a s Traumspiel fürs Mega-CD und auf dieser und den nächsten sechs Seiten seht Ihr die ausführliche Gesamtlösung zum Spiel.

Leider können wir Euch nicht, wie eigentlich geplant, mit dem Cheat für unbegrenzte Panzerung beliefern, der zwar auf der Vorproduktions-CD zu finden war, nicht aber in der Fertigversion. Falls wir aber früher oder später auf diesen Cheat stoßen, drucken wir ihn in einer der nächsten Ausgaben. Viel Vergnügen also mit der Komplettanleitung zu Thunderhawk.



SÜDAMERIKA

OPERATION 1 MISSION 1

Feindliche Truppen produzieren Waffen und verkaufen sie an Terroristenorganisationen. Im südamerikanischen Armeequartier Fort Sheridan erhaltet Ihr letzte Informationen über den geplanten Einsatz, das Hauptquartier des Waffenhändlers zu zerstören. Das Hauptziel ist das Kommunikationssystem, d.h. hohe Radiotürme und kleinere Gebäude, die um den Standort herum verstreut sind. Panzer und Raketenabschußgeräte (S.A.M.s) sind auch in der Gegend zu finden, seid also sehr vorsichtig, wenn Ihr Euch in die Höhle des Löwen wagt.

Fliegt geradeaus, wie es auf dem Radarbildschirm dargestellt ist, laßt Euch nicht nach links oder rechts leiten, haltet Euch niedrig. Sichert Euren Weg, indem Ihr auf die Bäume feuert. Vergeßt nicht, daß Euch nur eine begrenzte Anzahl an Lenkwaffen zur Verfügung steht, gebraucht also nicht Euren gesamten Vorrat gegen vergleichsweise einfache Bodenziele, sondern hebt Euch welche gegen die beweglichen Ziele oder Gebäude auf.

Wenn Ihr das Gefühl bekommt, Euch verflogen zu haben oder daß Euer Radar nicht funktioniert, fliegt auf die Missionsgrenzen zu, dann bekommt Ihr Infos, wohin Ihr Euch als nächstes zu wenden habt.

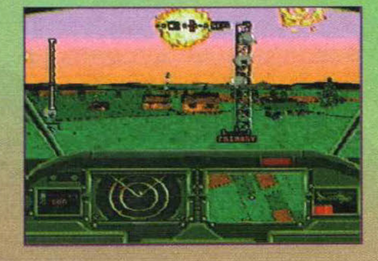
Wenn Eure Multifunktions-Kamera sinkt, blickt auf den Radar, die Stelle mit den am dichtesten konzentrierten Punkten ist Euer nächstes Ziel. Ihr werdet ein paarmal an den Hauptzielen vorbeifliegen müssen und wenn Euch nur ein Maschinengewehr zur Verfügung steht, werdet Ihr Euch eine gefährlich lange Zeit dort aufhalten. Ist die Mission beendet, habt Ihr noch Zeit übrig, Euch einige Panzer und Raketenabschusrampen vorzunehmen, um Extrapunkte einzuheimsen.

OPERATION 1 MISSION 1

Dieses Gebiet ist größer und Ihr beginnt hinter Eurem eigenen Territorium, ballert also nicht auf Eure eigenen Panzer!! Auf der Karte, die in den Einsatzbesprechnungen gezeigt wird, erkennt Ihr, daß eine Straße sehr nahe an Eurem Ziel entlangführt. Folgt Ihr dieser Straße, könnt Ihr Euch darauf konzentrieren, auf alles, was in Eurem Weg ist, zu schießen und braucht Euch nicht immer über die Richtung Sorgen zu machen. Ihr trefft auf eine Lastwagenkolonne, die Ihr spaßigerweise Stück für Stück in die Luft gehen lassen könnt. Auf der Multifunktions-Kamera seht Ihr große, weiße Balken, die Panzerbataillonen darstellen, wenn die Luftangriffe auf Euch zu schwer werden, begebt Euch zu den leeren Gebieten um die Grenzen herum und schießt von dort.

OPERATION 1 MISSION 3

Um die sich immer mehr erweiternden Missionsgrenzen herum befinden sich jetzt

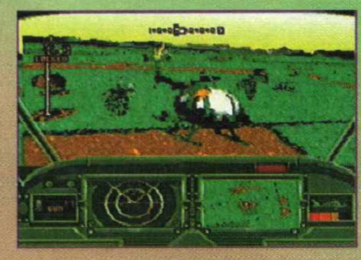


Bodeninstallationen, Raketenwerfer, Lastwagen und Panzer. Fliegt über die Bäume hinweg direkt auf Euer Ziel zu. Sobald Ihr einen Radioturm sichtet, unterbrecht das Spiel und Ihr werdet auf dem Boden drei Hubschrauber entdecken, die im Begriff sind, abzuheben. Handelt unverzüglich, wenn Ihr das Spiel erneut beginnt!

Ladet die Raketen auf und fliegt, immer mit einem Auge auf die Hubschrauber, ballert ununterbrochen. Achtet darauf, recht niedrig zu fliegen, sonst gewinnt Ihr an zuviel Geschwindigkeit, um die Hubschrauber wirksam zu treffen. Wenn Ihr Glück habt, erwischt Ihr sie alle und sie explodieren mit riesigen Rauchwolken! Verpaßt Ihr einen, wendet Euch so schnell wie möglich um, sonst hat er genug Zeit, abzuheben oder in der Ferne zu verschwinden und wenn Die Hubschrauber sich erst einmal in der Luft befinden, attackieren sie Euch gnadenlos. Euch stehen jedoch Bomben zur Verfügung, mit denen Ihr den Landeplatz zerstören und die Umgebung dem Erdboden gleichmachen könnt.

OPERATION 1 MISSION 4

Ihr müßt die über den Fluß führende Brücke zerstören, die von den Feinden zum Waffentransport benutzt wird und über die sie sich gerade zu ihrem Hauptstützpunkt zurückziehen wollen. Bevor Ihr die Brücke zerstört, solltet Ihr Euch um die S.A.M.-Rampen kümmern, die vom Ufer aus mit Lenkwaffen auf Euch feuern. Fliegt vorsichtig und recht hoch über die Brücke und bombardiert sie, wenn die Brücke unter Euch verschwindet. Wenn Ihr



zu niedrig fliegt, könntet Ihr eine böse Überraschung erleben, wenn die Bombe unter Euch explodiert! Fliegt außerdem langsam, beobachtet die Multifunktions-Kamera und wenn Ihr Euch direkt über dem weißen Block befindet, laßt die Bomben fallen und wartet auf die Stimme, die Euch versichert: "Mission accomplished!"

OPERATION 1 MISSION 5







Diese Mission könnte leicht die gefährlichste werden und es ist äußerst wichtig, daß Ihr sie erfolgreich beendet. Der Hauptstützpunkt der Waffenhändler besteht aus einer Reihe großer Gebäude und Silos, sowie einen Hubschrauberlandeplatz und einem Parkplatz für Fahrzeuge. Fliegt schnell über die Bäume, um dorthin zu gelangen und laßt Euch durch nichts aufhalten. Haltet Eure Augen nach den grauen Rechtecken offen und bald werdet Ihr die Hubschrauberlandeplätze sichten.

Einige Hubschrauber sind im Begriff, abzuheben, ballert mit Euren Raketen/Lenkwaffen und feuert, was das Zeug hält - macht die Gegend dem Erdboden gleich! Wendet Eure Aufmerksamkeit dann dem Hauptziel, d.h. den Gebäuden, Silos und Türmen zu. Die beste Methode ist, sich nahe vor dem ersten Gebäude aufzuhalten. Da die Gebäude alle direkt hintereinander aufgebaut sind, wird automatisch eins nach dem anderen zerstört – auf diese Weise zerstört Ihr alle Gebäude in ein paar Sekunden, anstatt im Kreise herumzufliegen und Treffgenauigkeit einzubüßen.

SÜDAMERIKA

OPERATION 2 MISSION 1

Ein Tarnbomber ist auf der Feindesseite abgestürzt. Diese Flugzeug repräsentiert amerikanische Waffentechnologie erster Güte und in den falschen Händen kann dies leicht einen nicht unbedeutenden Rückschlag für die Armee bedeuten, aus welchem Grund Ihr den Bomber zerstören müßt. Die Hauptbedrohung kommt jetzt von Seiten der S.A.M.s. Benutzt alles, was Ihr in die Finger kriegen könnt, um die Hauptziele zu zerstören. Feuer frei!



OPERATION 2 MISSION 2

Ein Zug mit Stealth-Ersatzteilen hat sich gerade in Bewegung gesetzt und Ihr könnt entweder den Schienen folgen oder direkt in das Zentrum des Gebiets fliegen; in der Nähe des Zuges werdet Ihr feindliche Stützpunkte ausmachen können. Mit dem Zug könnt Ihr ohne große Schwierigkeiten kurzen Prozess machen, doch seid gewarnt, diese Missiles kommen Euch nur so um die Ohren geschossen...Hinzu kommt noch die Dunkelheit – es handelt sich um eine Nachtmission – die die Sache nicht gerade leichter für Euch macht. Richtet Euch nach den Karten, damit Ihr keine unliebsamen Überraschungen erlebt.



OPERATION 2 MISSION 3

Die letzte Mission in Südamerika. Ihr müßt den Hauptstützpunkt, wo der Tarnbomber ist, angreifen und zerstören und außerdem einen Lastwagenkonvoi in den Staub drücken. Fliegt durch den Stützpunkt und attackiert den Hubschrauber auf dem Landeplatz. Wartet mit der Bombardierung des Stützpunktes, fliegt stattdessen außen herum und beobachtet auf Eurer Multifunktions-Kamera, wie eine Gruppierung weißer Punkte sich von der Hauptansammlung löst, um durch die Barriere zu brechen. Diese Punkte erweisen sich als der zuvor angesprochene Truck-Konvoi. Ihr müßt ihn aufhalten, bevor Ihr Euch an die Zerstörung der Basis macht. Sobald Ihr also diese Ausreißer sichtet, beschießt sie mit Maschinengewehren – spart Eure schwerere Munition für die Gebäude auf! Es kann sein, daß Ihr ein paar Anläufe benötigt, um die Lastwagen zu zerstören, doch sobald Ihr durch Euren Kamera-Bildschirm erfahren habt, daß Ihr es geschafft habt, wendet Euch dem Stützpunkt zu und attackiert ihn mit Raketen und Lenkwaffen. Haltet Euch in sicherer Entfernung von den Zielen auf und versucht, soviele wie möglich auf einmal auszunehmen. Vergeßt nicht, die Raketenabschußrampen zuerst zu zerstören, damit Ihr ungestört angreifen könnt.

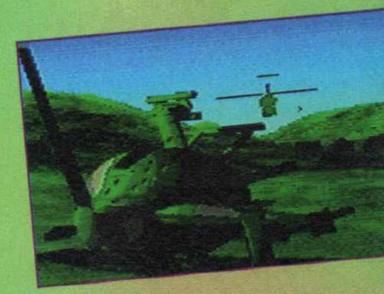
PANAMAKANAL

OPERATION 3 MISSION 1

Ihr müßt die feindlichen Kanonenboote, die den Panamakanal ohne Zustimmung der UN passieren, zerstören. Obwohl sich die Boote recht schnell vorwärtsbewegen, sollte es Euch doch gelingen, die meisten mit Hilfe von Raketen und Lenkwaffen in die Luft zu jagen; wenn es Euch paßt, könnt Ihr die Artillerie am Ufer gleich mitnehmen, sie stellt keine echte Bedrohung dar. Die Devise ist: Schnell hinein und noch schneller wieder hinaus!

OPERATION 3 MISSION 2

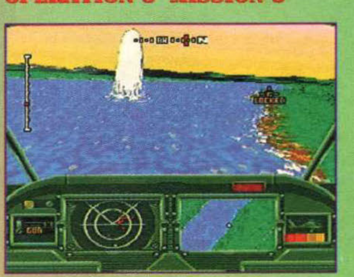
Kanonenboote der Vereinten Nationen werden von der Artillerie von der Seite des Kanals attackiert und Eure Aufgabe ist es, die Artillerie und außerdem einen verdächtigen kleineren Stützpunkt in der Nähe, in dem ein



Waffenlager untergebracht sein könnte, zu zerstören. Ihr müßt alle Boote aus dem Weg schaffen, bevor Ihr Euch Eurer nächsten Aufgabe widmet, nämlich, die Hubschrauber, deren Stützpunkt Ihr auf der Karte eingezeichnet findet, vom Abheben abzuhalten.

Macht keinesfalls den Fehler, Eure eigenen Boote unter Feuer zu setzen und es besteht auch nie die Notwendigkeit, sie direkt in Sicht zu haben. Artillerie-Waffen liegen überall verstreut, versucht, sie alle zu erwischen. Fliegt nicht zur Grenze, sobald Ihr alle Hauptziele ausgenommen habt, Ihr sollt die Boote eskortieren und müßt auf sie warten, vergeßt das nicht

OPERATION 3 MISSION 3



Im Norden des Kanals werden von zwei Schiffen Minen gelegt und UN-Kanonenboote halten geradewegs auf die Minen zu. Es liegt bei Euch, die Minen in die Luft zu jagen und die verantwortlichen Boote zu zerstören. Bewaffnet Euch mit einem Maschinengewehr und ballert quer über den Fluß von links nach rechts auf die Minen, die dann detonieren und Wasserfontänen in die Luft schicken.

Bewegt Euch erst weiter flußaufwärts, wenn alle Minen zerstört sind, da UN-Boote ununterbrochen auf sie zuhalten! Haltet Euch niedrig, um Radarkontrollen und Lenkwaffen zu entgehen. Benutzt entweder Lenkwaffen oder





Raketen, um die minenlegenden Boote zu versenken, doch geht mit äußerster Vorsicht vor, denn die UN-Boote sind nicht weit. Nachdem Ihr dies erledigt habt, müßt Ihr warten, bis sich die Boote in Sicherheit befinden...um Euch die Zeit zu vertreiben, könntet Ihr auf die Artillerie am Flußufer ballern - warum nicht?!

OPERATION 3 MISSION 4

Eine Bodenmission. Ihr müßt einen zwischen Bäumen versteckten feindlichen Stützpunkt auslöschen und werdet dabei von Hubschraubern und S.A.M.-Raketen bedroht. Folgt der Karte, um das Ziel genau treffen zu können und verhindert, mit Hilfe von schwerer Munition das Abheben der Hubschrauber. Das zu zerstörende Gebiet ist recht klein und sollte kein Problem darstellen.

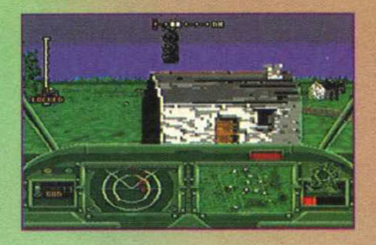
OPERATION 3 MISSION 5

Eine ähnliche Mission wie die vorherige. Folgt der Spur und schickt alles gen Himmel. Zwar könnte ein Konvoi Euch kurz aufhalten, doch solange Ihr flink vorgeht, habt Ihr in diesem ebenfalls kleinen Gebiet nichts zu befürchten.

ZENTRALAMERIKA

OPERATION 4 MISSION 1

Benutzt auf dem Hinweg Euer Gewehr und wahrt Euch die Lenkwaffen gegen Primärziele, wie Kommunikationssysteme auf. Fliegt niedrig, wenn Ihr die Triple-A-Basen zerstört und wenn Ihr es vor einem Hauptziel etwas ruhiger angehen wollt, nähert Euch von links über den See. Erledigt auftauchende Raketenabschußrampen unterwegs. Euer Angriffsziel ist ein kleiner Stützpunkt: Schnappt Euch Eure altbewährten Raketen und ballert drauflos.



OPERATION 4 MISSION 2

Eine kleine Armee nähert sich den UN-Streitkräften. Ihr müßt Euch um zwei Panzerdivisionen und A.P.C.s kümmern. In dieser Mission kommt es vor allen Dingen auf die Verteidigung Eurer Truppen an. Nehmt Euch jede Division einzeln vor, fliegt jedoch nicht direkt auf sie zu, sondern auf eine Seite, dreht Euch um, wenn Ihr Euch in sicherer Entfernung befindet und los geht's. Soviel Treffer wie möglich auf einmal zu landen, ist eine gute Taktik, um wertvolle Zeit zu sparen. Der Zielfinder ist Euch behilflich, das jeweils nächste Ziel ausfindig zu machen.

OPERATION 4 MISSION 3

Ihr müßt eine vom Feind benutzte Brücke zerstören. Ihr werdet nicht lange brauchen, um sie zu finden, folgt am besten einfach der Straße und feuert unterwegs auf Trucks und Panzer. Begebt Euch in eine beträchtliche Höhe, richtet Euch nach Eurer Multifunktions-Kamera und beginnt mit dem Bombardement. Wenn Ihr Euch nicht hoch genug befindet, lauft Ihr Gefahr, Euch selbst in die Luft zu jagen, was nicht besonders cool aussehen würde...Sobald die Brücke erledigt ist, konzentriert Euch auf die Hauptziele, wo die Brücke auf die Straße trifft, d.h. Trucks und Panzer.

OPERATION 4 MISSION 4

Ein Pilot ist hinter der Feindeslinie verschollen und Eure Mission ist es jetzt, ihn zu retten. Beeilt Euch, denn die Gegner senden A.P.C.s und Panzer aus, um ihn zu holen. Kommt ihm zur Hilfe, indem Ihr Euch direkt an die fragliche Stelle begebt und keine Zeit im Kriegsgebiet verliert; Ihr seid gut beraten, über die Bäume zu fliegen, damit Ihr unbehindert vorankommt. Wenn Ihr die Absturzstelle erreicht, seht Ihr den Piloten, der rechts vom Hubschrauber steht und wie wild winkt. Landet vor ihm und er wird ganz ruhig auf Euch zugehen. Bleibt am Boden, bis er das Cockpit betreten hat und Ihr hört: "Mission accomplished!" Hebt ab, sobald der Pilot sich sicher im Cockpit befindet, sonst könntet Ihr leicht gegnerischenFlugzeugen und Hubschraubern zum Opfer fallen. Haltet Euch also auf keinen Fall länger auf als nötig!

OPERATION 4 MISSION 5

Diese Mission ist nicht von Pappe! Ihr müßt die in einer kleinen Stadt verstreuten Primärziele anfliegen und erledigen. Seht Ihr die zahlreichen auf der Karte eingezeichneten Hubschrauberlandeplätze? Fliegt diese zuerst an, sie befinden sich vor und hinter der Stadt. Feuert auf die Hokum-Hubschrauber, macht dann mit Hilfe der Multifunktions-Kamera die Ziele (Panzer) ausfindig und feuert. Aufgepaßt: Viele Panzer sind nur Attrappen, seid vorsichtig und verschwendet Eure Munition nicht.

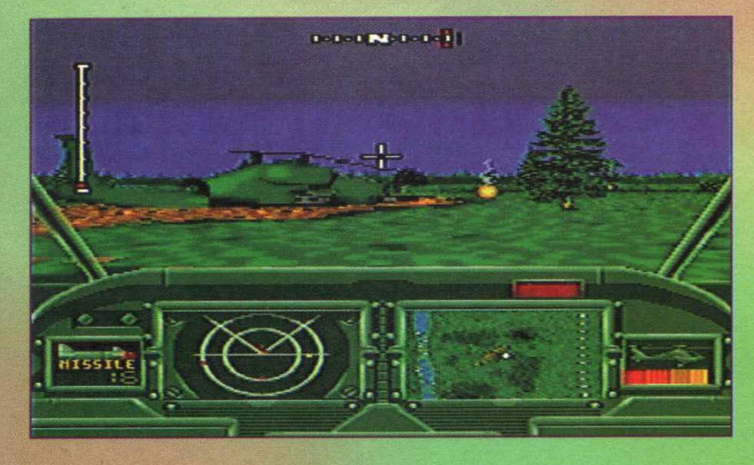
Macht Euch keine allzugroßen Sorgen um andere Ziele; konzentriert Euch auf die Hauptziele und beendet diese Mission so schnell wie möglich, denn Ihr werdet von anderen Flugzeugen bombardiert. Wenn Ihr Raketen benutzt, denkt daran, sie einzeln loszulassen, nicht ununterbrochen, denn eine einzelne Rakete erfüllt meistens ihre Aufgabe und Ihr habt nicht allzuviele. Benutzt am besten die Raketen gegen andere Flugzeuge und die Hydras gegen Bodenziele.

ALASKA

OPERATION 5 MISSION 1



Ihr seid im eisigen Alaska stationiert und Eure Aufgabe ist es, Euch mit Feindestruppen auseinanderzusetzen, die biochemische Forschungsunterlagen gestohlen haben und außerdem etwaiges in ihrem Besitz befindliches Material zu zerstören. In Mission 1 greift Ihr den Stützpunkt an, der von Triple-As und Panzern bewacht wird, außerdem habt Ihr es mit Trucks zu tun. Luftangriffe sollten Euch keine Probleme bereiten, obwohl Missiles Eure Mission behindern. Versucht zuerst, die Panzer aufzuhalten, die nach links entkommen wollen, denn wenn sie Euch entwischen,







THUNDERHAWK



ist Eure Mission gescheitert! Nehmt Euch danach die Gebäude und die übrigen Ziele vor, um die Mission zu beenden.

OPERATION 5 MISSION 2

Attackiert die Lastwagenkolonne, die die gestohlenen Unterlagen transportiert, von hinten, erledigt einen Truck nach dem anderen mit Eurem Maschinengewehr, um an Missiles zu sparen. Benutzt die Hydras gegen den Panzer am Ende. Eine einfache Mission.



OPERATION 5 MISSION 3

Stoppt die Lastwagenkolonne, indem Ihr zwei U-Boote aufladet. Fliegt niedrig. Es besteht keine Notwendigkeit, nach Gegenständen am Boden Ausschau zu halten, denn die Landschaft ist nackt und leer. Die wenigen Panzer, S.A.M.s und Trucks sind recht einfach zu erledigen, haltet weiterhin auf die Kolonne zu. Beeilt Euch, denn obwohl der Konvoi recht einfach zu zerstören ist, müßt Ihr Euch trotzdem zuerst mit Triple-As und S.A.M.s herumschlagen. Seht zu, daß Ihr Euch hoch genug über Eurem Angriffsziel befindet, wenn Ihr die Bomben fallenlaßt!

OPERATION 5 MISSION 4

In diesem Abschnitt müßt Ihr zwei Minenboote aufhalten. Nahebei befindet sich eine mit Panzern bevölkerte Insel und – auf der Karte nicht zu sehen – auf der anderen Seite der Insel befindet sich ein Hubschrauberlandeplatz und ein Hokum ist soeben dabei, abzuheben. Es ist von äußerster Wichtigkeit, daß Ihr den Hubi zerstört, denn wenn er erstmal in der Luft ist, richtet er großen Schaden an. Ignoriert die Minen im Wasser und konzentriert Euch stattdessen auf die gegnerischen Minenboote, die auf die Barriere oben auf der Karte zusteuern. Werdet sie schnell los, denn wenn es Euch nicht gelingt, verfehlt Ihr diese Mission. Steuert dann auf die Minenleger zu und achtet darauf, daß Ihr genügend Lenkwaffen und Raketen für die Boote übrighabt. Verschwendet sie nicht!

OPERATION 5 MISSION 5

Zwei mit gestohlenen Unterlagen beladene Schiffe fahren in die Weite hinaus – haltet sie auf! Beachtet alle Hinweise, die Euch in Eurem Einsatzgesprächen gegeben wurden: Haltet Euch nicht mit weniger wichtigen Zielen auf, denn dann können die Schiffe entkommen oder Ihr werdet durch schweres Feindfeuer abgeschossen. Ihr findet einen Hubschrauber rechts vom Fluß und noch einen nahe der ersten Angriffszielgruppe. Zerstört zuerst die Schiffe und dann die Gebäude. Es ist generell ein guter Tip, sich immer zuerst um die beweglichen Ziele zu kümmern, erst dann um die stillstehenden, wenn die Hokums erstmal vom Boden abgehoben haben, wird Eure gesamte Mission sehr viel gefährlicher und verwirrender.

OSTEUROPA

OPERATION 6 MISSION 1

Diese Mission findet im politisch immer brisanten Osteuropa statt, wo Ihr einen mit Medizinvorräten beladenen UN-Konvoi vor feindlich Truppen beschützen sollt. Zerstört



zuerst einmal alle sich bei der Brücke befindlichen, strategisch angeordneten Panzer. Fliegt kreisenderweise auf die Brücke zu und ballert Eure Knarren ununterbrochen, um auch alle Bäume und Feinde zu erwischen.

OPERATION 6 MISSION 2

Eure Aufgabe in diesem Abschnitt ist es, einen Telekommunikationsgebiet zu zerstören. Fliegt hoch und verschwendet nirgendwo Zeit. Haltet genügend Abstand und ballert auf die unbeweglichen Objekte. Zwei Gebiete dieser Art existieren und beide sind relativ klein. Diese Mission ist ein Kinderspiel.

OPERATION 6 MISSION 3

Ein UN-Konvoi unterwegs in eine belagerte Stadt und wird von Artillerie und Panzern angegriffen. Zerstört sie mit allen Euch zur Verfügung stehenden Mitteln, sonst ist der Konvoi verloren.

Ihr startet vom Boden aufwärts, hinter Euren eigenen Grenzlinien. Es ist natürlich unter allen Umständen zu vermeiden und es kann sehr leicht passieren, daß Ihr einen Eurer eigenen Panzer oder Trucks abschießt, obwohl sie als freundlich angezeigt sind...seid vorsichtig!

Verschwendet keine Zeit,' denn der Konvoi ist in Bewegung und befindet sich sehr nahe am Feind und hier könnte Euch leicht ein Fehler unterlaufen. Es könnte gut sein, daß, wenn Ihr zu spät kommt, einige Trucks in die Luft gejagd worden sind, doch solange noch einer intakt ist, besteht eine Chance für Euch, die Mission zu beenden. Achtet immer auf zukünftige von der Multifunktions-Kamera aufgezeichnete Ziele und haltet Euch immer v o r dem Konvoi auf, um ein Unglück zu verhindern. Macht Euch keine Gedanken, wenn die Trucks an der zerstörten Brücke haltmachen, dieser Weg führt in die nächste Mission.

OPERATION 6 MISSION 4

Eine provisorische Brücke führt über den Fluß. Vergeßt nicht, diese Mission ist eine direkte Fortsetzung von der vorigen, Tempo und Timing sind also wieder von äußerster Wichtigkeit, wenn Ihr Euch vor dem Konvoi befindet, um ihn zu beschützen. Haltet die Augen nach den Hubschrauberlandeplätzen offen und verfahrt auf die übliche Weise mit den Hubis. Eure wichtigste Aufgabe ist, den Konvoi zu beschützen, dann erst kümmert Ihr Euch um die Gebäude und Türme.

OPERATION 6 MISSION 5

Hier blockieren Panzer den Konvoi und ein kleiner Flugplatz ist zu sehen, den Ihr sogleich dem Erdboden gleichmachen solltet. Alle Ziele sind leicht zu treffen und Ihr könnt unbesorgt Eure schwere Munition aufbrauchen; in diesem Abschnitt gibt es keine schwierigen Hindernisse. Ihr könntet den



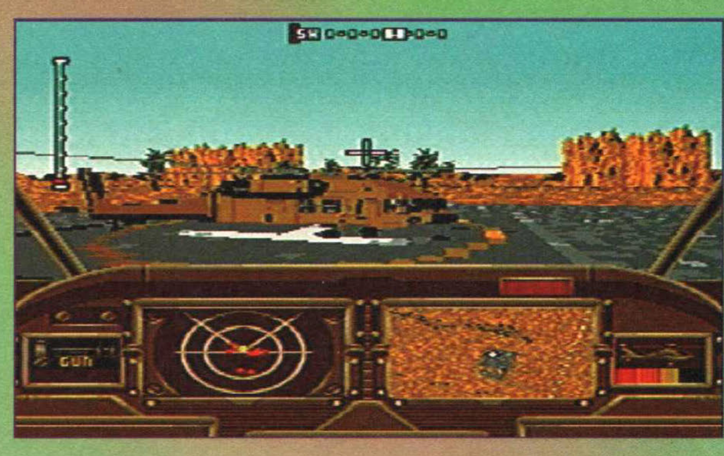




Abschnitt sogar mit einem Gewehr allein bestreiten, wenn Ihr wolltet, vergeßt nicht, auch den Bäumen um den Stützpunkt die übliche Behandlung zukommen zu lassen. Hindert die auf dem Flugplatz zur Rechten abhebenden Hubschrauber daran, es zu tun.

MITTLERER OSTEN

Der Kriegsschauplatz befindet sich diesmal in der feuchten Hitze des Mittleren Ostens. Eure Aufgabe ist es, einen von Feinden belagerten Stützpunkt zu befreien und feindliche Truppen abzuwehren. Ihr seid von riesigen Canyions umgeben, müßt also sogar noch schneller handeln und kurze Angriffsflüge unternehmen. Es ist nicht immer einfach, die dünnen Kakteen abzuschießen, fliegt stattdessen um sie herum oder über sie. Nachdem Ihr ein paar Bodenziele erledigt habt, landet wieder auf dem heimischen Hubschrauberlandeplatz. Um die Mission erfolgreich zu beenden, müßt Ihr exakt in der Mitte des Landeplatzes aufsetzen, es könnte sein, daß Ihr es ein paarmal versuchen müßt.



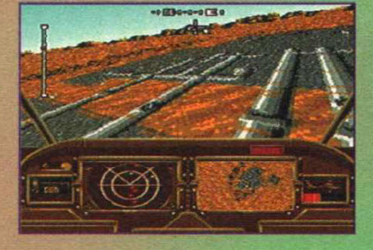


OPERATION 7 MISSION 2

Ihr müßt einen Versorgungshubschrauber durch feindliches Territorium begleiten. Im Einsatzgespräch heißt es zwar, daß Ihr den Hubschrauber nie aus den Augen lassen sollt, doch das müßt Ihr nicht so wörtlich nehmen: Fliegt voran, um die auftauchenden Raketenabschußrampen und Panzer zu erledigen, die zu beiden Seiten der Hubschrauberspur zu finden sind; hier ist Zick-Zack-Fliegen angesagt. Fliegt schnell und hoch, bis Ihr Euer Ziel vor Augen habt, verlangsamt Euer Tempo dann und zeigt es Eurem Gegner! In dieser Mission geht es nicht allein darum, dem Hubschrauber Begleitschutz zu gewähren, Ihr müßt außerdem alle auftauchenden feindlichen Ziele erledigen, bevor Ihr die Mission als erfolgreich erledigt ansehen könnt.

OPERATION 7 MISSION 3

Feindliche Truppen planen, den UN-Stützpunkt anzugreifen und Ihr müßt sie aufhalten. Die Triple-As stellen die größte Gefahr dar, merkt Euch also ihre Position auf der Karte und wenn Ihr den altbekannten Piepton auf dem Radargerät hört, dreht Euren Hubi um fliegt niedrig in eine andere Richtung.



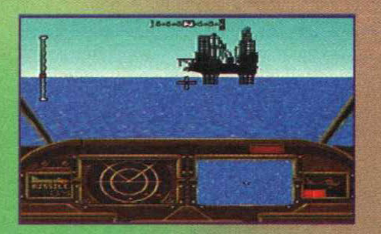
OPERATION 7 MISSION 4

Jetzt heißt es, den Hauptstützpunkt ins Visier zu nehmen. Ihr müßt Euren Flieger durch eine recht enge Öffnung manövrieren. Die Hauptgefahr sind ohne Zweifel die Hubschrauber, versucht, die Panzer zu ignorieren; konzentriert Euch auf die Hauptziele. Bewegt Euch weder zu schnell noch zu hoch, denn beides würde Eure Kampffähigkeit beeinträchtigen. Wie Ihr in den Canyon gelangt seid, müßt Ihr ihn auch wieder verlassen, nachdem Ihr "Mission complete" hört – durch die Lücke. Schnell, schnell!!!

MITTLERER OSTEN

OPERATION 8 MISSION 1

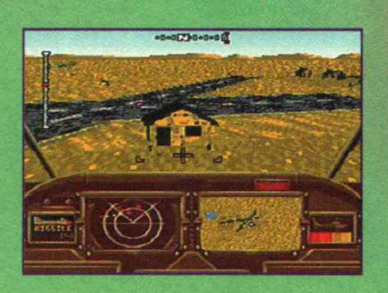
Ihr seid im Mittleren Osten stationiert, in Fort Lance, und sollt einen Streit um Erdöl beilegen – jedoch nicht mit Worten, sondern mit Kugeln.... Unbekannte Truppen haben eine Ölraffinerie angriffen und Kanonenboote umkreisen die Ölinstallationen der Alliierten. Der



Pentagon ist nicht amüsiert. Glücklicherweise sind die Kanonenboote unglaublich einfach zu zerstören! Sie tauchen auf dem Radar als weiße Blöcke auf, seht zu, daß Ihr sie alle erwischt und laßt keines über den Rand der Karte entkommen.

OPERATION 8 MISSION 4

Die Kontrolle der Installationen befindet sich in Feindeshand. Fliegt niedrig und ignoriert dieKanonenboote, konzentriert Euch stattdessen auf die Gebäude und die Hubschrauberlandeplätze auf der Insel. Ich weiß, dieser Tip hört sich nicht gerade human an, aber tötet die Leute in den Zelten! Beeilt Euch nicht zu sehr, die Insel ist klein. Erledigt alle Triple-As so schnell wie möglich, sonst werdet Ihr von Lenkwaffen heimgesucht.



OPERATION 8 MISSION 3

Drei U-Boote umkreisen eine Ölbohrinsel. Bewaffnet Euch mit Sub-Bomben und auf geht's zum Angriffsziel. Haltet direkt über den U-Booten an und laßt pro Boot e i n e Bombe fallen; Ihr habt nur eine Chance mit jedem U-Boot.

OPERATION 8 MISSION 4

Haltet die Kanonenboote auf, die die Docks verlassen und in den Ozean hinaussteuern. Fliegt niedrig und versucht, die zahlreichen Kanonenboote und Bodeninstallationen zu ignorieren, da deren Zerstörung nicht zu Eurer Mission gehört. Beeilt Euch und Ihr werdet die fraglichen Boote stoppen können. Macht mit Hilfe Eurer Missiles kurzen Prozess mit den Kränen, Silos und Gebäuden und benutzt Raketen gegen die Panzer, Lenkwaffen-Rampen und Trucks. Wichtig: Hebt Euch die schwere







Munition für die Hauptschlacht auf!

OPERATION 8 MISSION 5
Attackiert den feindlichen Luftstützpunkt mit Vorsicht: Er wird von S.A.M.s und Triple-As bewacht. Zahlreiche Panzer tauchen auf, doch Ihr solltet Euch auf den Flugplatz und die drei Hubis konzentrieren, die gerade versuchen, von der anderen Seite der Flugbahn aus, abzuheben - sie werden nicht auf der Karte gezeigt! Greift sie von der Seite aus an, erledigt sodann schnell die Bodenziele und bombardiert zu guter Letzt die Kreuzung der Startbahn. Hebt Euch die Startbahn bis zuletzt auf, dann hört Ihr "Mission complete" und habt es geschafft.

OPERATION 8 MISSION 6
Der Angriff auf den Hauptstützpunkt. Unterwegs trefft Ihr auf Hokums, Kanonenboote und Triple-As. Ihr seid gut beraten, Euch zu beeilen. Der Stützpunkt befindet sich auf einer kleinen Insel, auf der es von Gebäuden und Fahrzeugen nur so wimmelt. Benutzt Missiles gegen die Gebäude und laßt Raketen folgen. Wenn Ihr nur ein Gewehr übrighabt, kümmert Euch zuerst um die etwas schwieriger zu zerstörenden Panzer, dann um die Trucks.

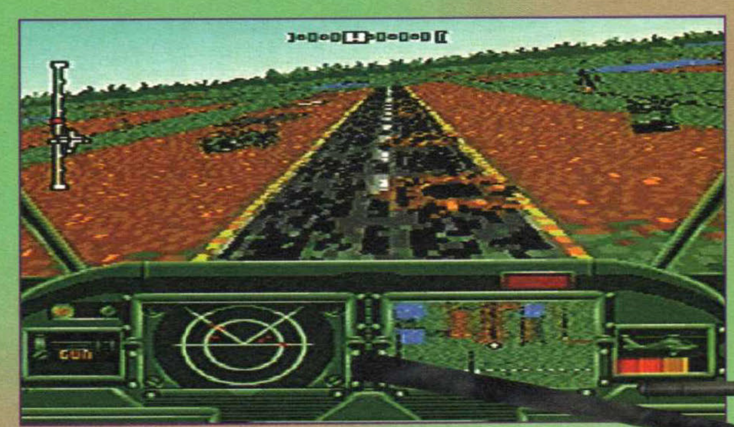
SÜDOSTASIEN

OPERATION 9 MISSION 1
Zwischen Palmen und Reisfeldern in Südostasien müßt Ihr gegen kriegerischen Truppen antreten, die die Herstellung chemischer Waffen planen...Ihr habt zwei Gebiete zu zerstören und wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr auch die Panzerdivision dem Erdboden gleichmachen. (Nur so zum Spaß...) Die kleinen Stützpunkte, die Ihr der Lenkwaffen-Gefahr wegen niedrig anfliegen solltet, bestehen aus Hütten, Türmen, Radar und Missileabschußrampen. Befeuert die Türme mit dem Gewehr oder Raketen.

OPERATION 9 MISSION 2
Ihr müßt das Hauptwaffenlager in die Luft jagen. Feuert auf alle Bodeneinrichtung , vor allem auf die Triple-As. In dieser Reihenfolge solltet Ihr vorgehen: Triple-As, Gebäude und zuletzt die Panzer. Am Ende der Mission versuchen Hubschrauber, Euch auf die falsche Bahn zu lenken. Es liegt bei Euch, wie Ihr reagiert; zieht den von Thunderhawk erlittenen Schaden in Betracht.

OPERATION 9 MISSION 3
Eine Panzerkolonne steuert auf die UN-Stützpunkt zu. Eile ist geboten: Ihr müßt die Kolonne erreichen, bevor sie Euren Stützpunkt erreicht. Fliegt nicht zu schnell und nehmt Euch die Euch am nächsten positionierten zuerst vor. Hier ist Euch anzuraten, Missiles und Raketen gegen die Panzer zu benützen, denn sie sind Eure einzigen Gegner in diesem Abschnitt. Mein Tip: Fliegt Kreise um den Feind und feuert ununterbrochen mit Euren Maschinengewehren auf den Feind, um die Bäume und etwaige gegnerische Fahrzeuge auszunehmen.





OPERATION 9 MISSION 4
Ihr müßt den feindlichen Luftwaffenstützpunkt bombardieren, immer von Hokums und Triple-As bedroht. Folgt der Lehmspur zur Startbahn; unterwegs passiert Ihr 4 Triple-A-Basen, die als kleine schwarze Flecken auf der Karte gekennzeichnet sind. Nachdem Ihr diese zerstört habt, folgt der Spur zum Luftstützpunkt. Greift von den Seiten aus an, um 4 Hubschrauber und eine Reihe von Hütten zu zerstören. Laßt die Bombe auf die Startbahn fallen, aber erst, wenn Ihr Euch um all Eure anderen Ziele gekümmert habt.

OPERATION 9 MISSION 5
In dieser wichtigen Mission geht Ihr gegen ballistische Raketen vor. Fliegt schnell an allen Triple-A-Basen vorbei, um die Abschußrampen rechtzeitig zu erreichen. Benutzt Lenkwaffen und Hydras und fliegt jedes Ziel in gerader Linie an, sonst geht Eure Mission schief. Die Rampen sind zwar nicht besonders zahlreich, aber sie sind überall verstreut, was die Suche etwas komplizierter macht, außerdem versuchen die Hubschrauber Ihr bestes, Euren Weg zu











behindern. Attackiert von links nach rechts.

OPERATION 9 MISSION 6

Es liegt an Euch, das Atomwaffenlager in Schutt und Asche zu legen! Folgt zuerst dem Schlammweg zu Eurem Angriffsziel. An der rechten Seite und vor dem Lager befinden sich Hubschrauberlandeplätze. Das ganze Gebiet ist relativ umfangreich, geht also sehr sparsam mit Euren Lenkwaffen um. Kümmert Euch also nach den Gebäuden sofort um die Abschußrampen und zu guter Letzt benutzt Euer Maschinengewehr gegen die Panzer und Trucks.



SÜDCHINA

OPERATION 10 MISSION 1

Auf geht's ins südchinesische Meer zum Kampf gegen Piraten, die auf Inseln zu Hause sind. Macht Euch zuerst über deren Radarsystem her, um sie in Verwirrung zu stürzen und laßt Euch nicht durch die Patrouillenboote aufhalten. Benutzt Raketen gegen den Gegner, diese Mission sollte keine Schwierigkeiten aufkommen lassen.



OPERATION 10 MISSION 2

Die kleinen Tankstellen müssen zerstört werden; sie werden von Artillerie, Kanonenbooten und Hokums bewacht. Erledigt das Radarsystem, um die Lenkwaffen außer Gefecht zu setzen.

OPERATION 10 MISSION 3

Auf der Insel stellen Triple-As und Radar die größten Probleme dar - bearbeitet sie mit Lenkwaffen! Fliegt niedrig, Bäume gibt es hier nicht viele, vermeidet nur, in sie hineinzufliegen.

OPERATION 10 MISSION 4

Eure letzte Mission besteht darin, die Insel anzugreifen, die die Hauptbasis verteidigt. Gebraucht Eure besten Strategien und Taktiken in diesem Abschnitt: Ihr steht jedem nur denkbaren Hindernis gegenüber: Gebäude, Panzer, Trucks, S.A.M.-Raketen...es geht ums Ganze! Es geht chaotisch zu, doch wenn Ihr einen kühlen Kopf bewahrt und Euch zuerst um die Hubschrauber und die S.A.M.-Raketen kümmert, werdet Ihr die Hauptbasis mit Wucht attackieren können.

Die Gebäude sind alle ordentlich aufgereiht – kein Problem hier! Konzentriert Euch auf die Hauptziele und seht Euch dann die Endsequenz an, wenn Euer Thunderhawk der untergehenden Sonne entgegenfliegt. Ein schönes Bild!

AUF EINEN BLICK

NAME: Thunderhawk
SPIELDAUER: 2 Tage
LEVEL: 50
HERAUSFORDERUNG: leicht



Ecco the Dolphin CD wird als eines der besten Mega-CD-Spiele überhaupt gefeiert. Zu den zusätzlichen Attraktionen zählen der Q-Sound, gefilmte Sequenzen; außerdem mehr Level als in der Modul-Version - kurz, unserer Begeisterung war kaum Einhalt zu gebieten! SegaPro bringt Euch hier die Lösung zu den Extraleveln. Haltet den Atem an!

Offenes Meer 2

CCVFFSLM





In den unermeßlichen Tiefen des Ozeans drehen hungrige Haie ihre Runden, immer auf der Suche nach Nahrung...und wer kommt da geschwommen? Ecco natürlich und er ist gut damit beraten, in diesem Level eine Flosse zuzulegen und seinen Feinden auszuweichen, wann immer er kann. Schwimmt immer mit einem Drall nach links und haltet Euch nahe an der Oberfläche, falls Ihr Luft benötigt. Dies ist ein umfangreicher Level.

Vulkanisches Riff

ADLYESLT

Mit Hilfe dieses Kristalls könnt Ihr den Kristall rechts bewegen.

Diese fiese kleine Krabbe springt plötzlich aus ihrem Loch; schwimmt also über diese Stelle etwas höher und mit Vorsicht!

Ihr könnt diese Felsen bewegen, indem Ihr gegen sie schwimmt.

Ihr müßt diesen Felsen zu den übrigen Felsen rechts bewegen, bevor Ihr den Level beenden könnt.

B K V B

Es heißt zwar vulkanisches Riff, aber wo ist eigentlich der Vulkan?
In diesem Level befinden sich viele Glyphs, in die Ihr gelangen müßt und einen Felsen, der zu manövrieren ist, bevor Ihr passieren könnt. Die schwierigste Stelle dieses Levels ist wahrscheinlich der weite Sprung über den Felsen, gleich am Anfang. Auch die Quallen sind nicht zu unterschätzen, sie nerven Euch meistens gleich schwarmweise.



In diesem Abschnitt befindet Ecco sich in Todesgefahr. Seine Hauptwidersacher sind die zahllosen Quallen, die sich hier herumtreiben; außerdem gibt es jede Menge Kristalle zu aktivieren und die Größe des Levels allein stellt schon eine Herausforderung dar. Haltet immer ein wachsames Auge auf Eccos Luftbalken, der sich verringern kann, wenn unser Delphin sich gerade recht tief unten befindet. Paddelt, um Euch wieder zu stärken, einfach an die Oberfläche.

Mit diesen lästigen Quallen könnt Ihr auf zwei Weisen fertigwerden: Entweder schwimmt Ihr in sie hinein und zerstört sie oder Ihr schwimmt um sie herum und vermeidet sie.

Denkt immer daran, an die Oberfläche zu schwimmen, damit Euch die Luft nicht ausgeht. Das hört sich zwar recht selbstverständlich an, ist aber leicht zu vergessen!

Schiffsfriedhof

INWUGSLU

V

A

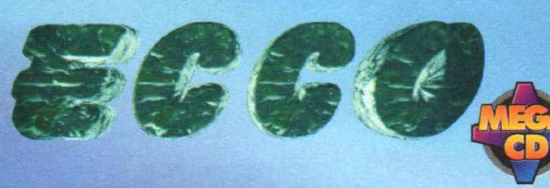
Dies ist der Ausgang; durch den Kristall zur Rechten könnt Ihr eintreten.

Diese Pufferfische drehen blitzschnelle Runden auf dem Bildschirm. Versucht, sie zu vermeiden, sonst werdet Ihr getroffen.

Dies ist das letzte Kristall, das Ihr betreten müßt, um den Level erfolgreich zu beenden.

Seht zu, daß Ihr diesen fallenden Felsbrocken rechtzeitig ausweicht; Ihr könnt sie aber auch zerstören, indem Ihr gegen sie schwimmt.







Der nächste Abschnitt von Eccos abenteuerlicher Reise bringt ihn in das unheimliche, gefährliche Meer der Stille. Um diesen schwierigen Level erfolgreich zu beenden, muß Ecco die Kristalle schaffen und Quallen und giftigen Wasserblasen aus dem Weg gehen. Unser gestreßter Delphin muß außerdem eine enorme Felswand und einige gesunkene Schiffe durchforschen. Vergeßt nicht, Ihr braucht Luft, Luft...sonst ist es aus mit Euch.

Euer Luftbalken sinkt hier beträchtlich, macht schnell einen Abstecher zur Oberfläche und weiter geht's.

Die Quallen scheinen sich um dieses Schiff herum sehr wohl zu fühlen. Eure beste Chance besteht darin, der Felsformation zu folgen.

Das Meer der Stille

IZSXGSLF

Achtet auf die giftigen Blasen, die aus den Kanonen kommen.

Dieser Level ist eigentlich recht einfach: Wie üblich benutzt Ihr die Kristalle, um in andere Abschnitte des Spiels zu gelangen und versucht darüberhinaus, den Hindernissen auszuweichen, die Euch das Leben schwer machen. Benutzt die Wasserschildkröten, um gegen die Meersströmung anzuschwimmen. Es ist immer ärgerlich, wenn man, nachdem man den halben Level geschafft hat, wieder auftauchen muß, um Luft zu holen. Achtet auf Euren Luftbalken!

Seid immer auf der Hut, wenn Ihr es mit den Quallen zu tun habt.

Trümmerfalle

WJHQGSLL

K

V

A

A

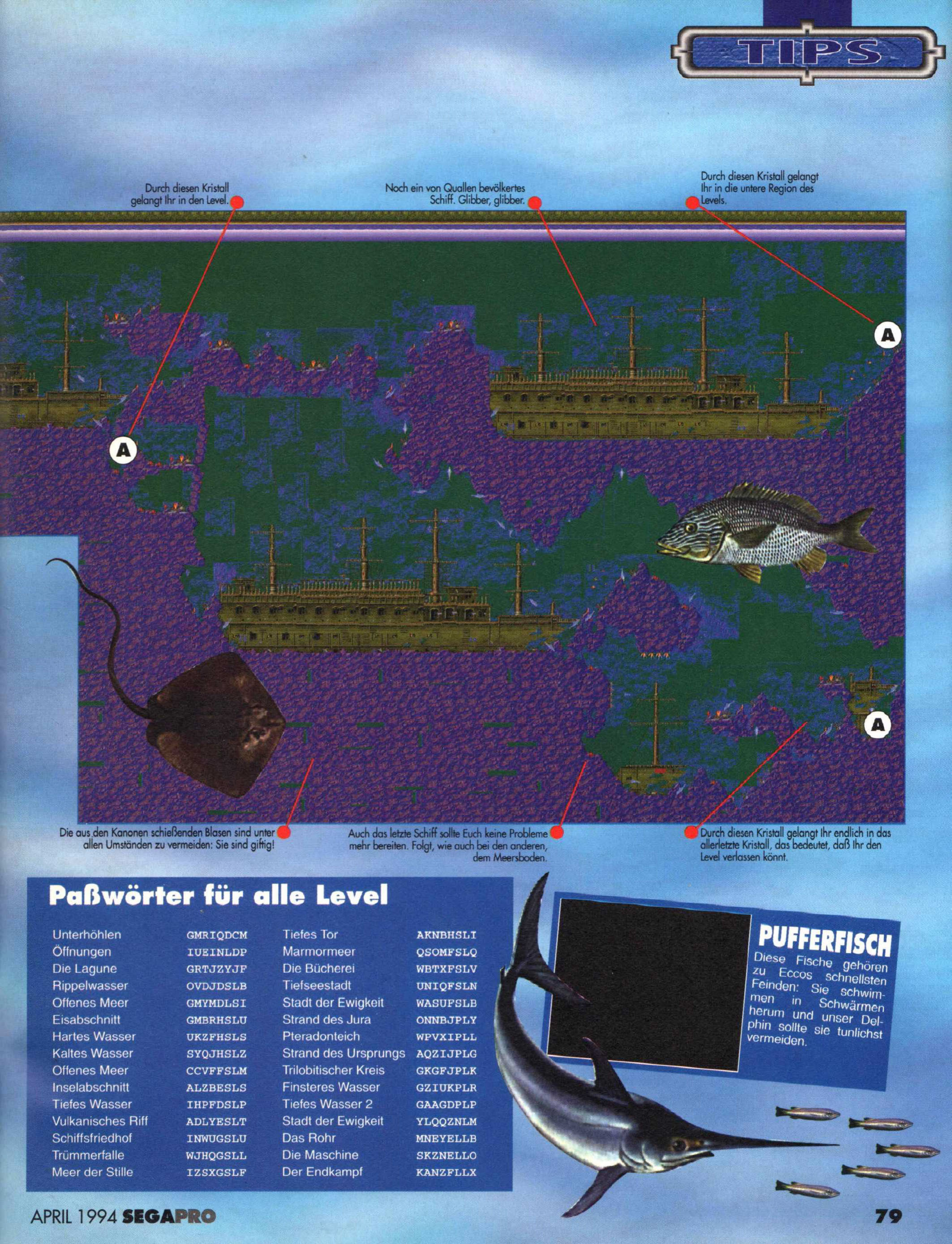
V

B

Benutzt die Schildkröte, um gegen die Strömung zu schwimmen.

Sprecht mit diesem Kristall und er wird Euch Einlaß gewähren.

Versucht hier, den fallenden Felsbrocken auszuweichen.



Durch diesen Kristall gelangt Ihr in den Level.

Noch ein von Quallen bevölkertes Schiff. Glibber, glibber.

Durch diesen Kristall gelangt Ihr in die untere Region des Levels.

Die aus den Kanonen schießenden Blasen sind unter allen Umständen zu vermeiden: Sie sind giftig!

Auch das letzte Schiff sollte Euch keine Probleme mehr bereiten. Folgt, wie auch bei den anderen, dem Meersboden.

Durch diesen Kristall gelangt Ihr endlich in das allerletzte Kristall, das bedeutet, daß Ihr den Level verlassen könnt.

Paßwörter für alle Level

Level	Paßwort	Level	Paßwort
Unterhöhlen	GMRIQDCM	Tiefes Tor	AKNBHSLI
Öffnungen	IUEINLDP	Marmormeer	QSOMFSLQ
Die Lagune	GRTJZYJF	Die Bücherei	WBTXFSLV
Rippelwasser	OVDJDSLB	Tiefseestadt	UNIQFSLN
Offenes Meer	GMYMDLSI	Stadt der Ewigkeit	WASUFSLB
Eisabschnitt	GMBRHSLU	Strand des Jura	ONNBJPLY
Hartes Wasser	UKZFHSLS	Pteradonteich	WPVXIPLL
Kaltes Wasser	SYQJHSLZ	Strand des Ursprungs	AQZIJPLG
Offenes Meer	CCVFFSLM	Trilobitischer Kreis	GKGFJPLK
Inselabschnitt	ALZBESLS	Finsteres Wasser	GZIUKPLR
Tiefes Wasser	IHPFDSLP	Tiefes Wasser 2	GAAGDPLP
Vulkanisches Riff	ADLYESLT	Stadt der Ewigkeit	YLQQZNLM
Schiffsfriedhof	INWUGSLU	Das Rohr	MNEYELLB
Trümmerfalle	WJHQGSLL	Die Maschine	SKZNELLO
Meer der Stille	IZSXGSLF	Der Endkampf	KANZFLLX

PUFFERFISCH

Diese Fische gehören zu Eccos schnellsten Feinden: Sie schwimmen in Schwärmen herum und unser Delphin sollte sie tunlichst vermeiden.





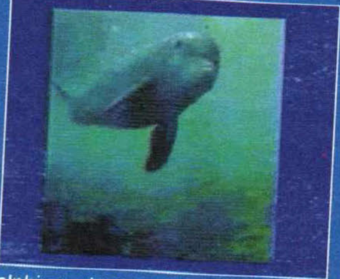




Zu diesem Kristall müßt Ihr immer wieder zurückkehren, um in die anderen Kristalle zu gelangen.

Des Delphins Vergnügen/Filmversion







Falls Ihr schon immer mehr über Delphine wissen wolltet, habt Ihr im Bücherei-Level die Chance, einem recht interessanten FMV (Full Motion Video) zu lauschen, in dem Ihr Delphine beim Spiel beobachten könnt.

Unterseepforte

AKNBHSLI

Schon wieder ein zu passierendes Schiff. Warum kommt uns bloß immer dasselbe Schiffsmodell unter, warum nicht mal ein Rennboot oder ein Flugzeugträger?!

Irgendwie kommt mir dieses Schiff bekannt vor...

Denkt daran, immer alles genau zu untersuchen und Feinden aus dem Weg zu gehen.

Beinahe geschafft! Schafft diesen Kristall aus dem Wege, indem Ihr den sich weiter oben befindlichen betretet.

Durch den oben in diesem Level gelegenen Kristall könnt Ihr alle anderen Glyphs betreten. Beeilt Euch, um genug Sauerstoff zu bewahren, es geht tief hinunter...Haltet B gedrückt, um Euer Tempo zu steigern.

SCHLÜSSEL

Zusammen mit den Karten zeigt Euch dieser Schlüssel, was es mit jedem Kristall auf sich hat.



SCHLÜSSEL-KRISTALL

Sobald Ihr diese Kristalle betreten habt, könnt Ihr all diejenigen Kristalle passieren, die zuvor Euren Weg blockiert haben.



BARRIEREN-KRISTALL

Diese Kristalle sind der Alptraum eines jeden Delphins. Ecco kommt hier erst weiter, wenn er zuvor die Schlüssel-Kristalle besucht hat.



EINTRITTS-KRISTALL

Mit Hilfe dieser Kristalle kann jeder unbewegliche Gegenstand aus dem Weg geräumt werden.



UNBESIEGBARKEITS-KRISTALL

Wenn Euch einer dieser freundlichen Kristalle unterkommt, kann kein Feind Euch etwas antun, außerdem bekommt Ihr unendlich viel Sauerstoff.

Tiefes Wasser

GAAGDPLP

An dieser Stelle wird Euch die starke Strömung nach oben leiten, vermeidet sie und konzentriert Euch darauf, nach unten zu schwimmen.

Hier gehen Euch die Quallen wieder auf die Nerven und am besten greift Ihr sie einfach an.

AUF EINEN BLICK

NAME: Ecco the Dolphin CD
SPIELZEIT: eine Woche
HÖCHSTES SCORE: n/a
LEVEL: 30
HERAUSFORDERUNG: sehr schwer

Wenn Ihr Euch hier nicht vorseht, schwimmt Ihr geradewegs in die Stacheln hinein. Aua!

WASSERSCHILDKROTE

Diese Gesellen können Euch gegen die Strömung transportieren. Ihr macht von ihnen Gebrauch, indem Ihr der Schildkröte einen Stoß gebt, worauf sie sich in ihren Panzer zurückzieht und es Euch ermöglicht, sie umzudrehen.

Benutzt diese Stelle, um Luft zu schnappen und achtet auf die herumlungernde Krabbe.

Dieser Level ist wirklich außerordentlich umfangreich, doch glücklicherweise gibt es einige Lufttaschen, aus denen Ecco wieder auftanken kann. Hier machen Euch die Krabben am meisten zu schaffen, die plötzlich auf Euch zu springen und die Spitzen, die sich an den Felswänden befinden. Euer Ziel in diesem Level besteht darin, den Boden zu erreichen.

Auch hier ist es von größter Wichtigkeit, der Krabbe auszuweichen.

Hier angekommen, trefft Ihr auf ein merkwürdig anmutendes Ding... Ach, übrigens, Ihr habt den Level geschafft!

Vorschau

Ausgabe 19

Sport total im Mai: Hat Virtua Racing die Pole Position? Ist Brett Hull auf dem Eis in Form? Wie schneidet Barkley Shut Up & Jam gegen den NBA Showdown '94 ab? Bill Walsh gibt sich auf CD die Football-Ehre, von NHL Hockey 94 hart um den Platz im Player bedrängt.

Kampf der Silberlinge auch weitab des Stadions: Jurassic Park röhrt gegen Heimdall an, Core Design treibt mit Soulstar und Battlecorps den Puls in die Höhe. Schwermetallfans dürfen sich auf Neues von den Juggernauts (Mega Drive) und Rise of the Robots (Mega Drive und -CD) freuen.

Ein Mann auf der Flucht. Verzweifelt hechtet er über den Abgrund, da sieht er einen Schatten über sich... Zwei Helden, zwei Welten: Was alles zwischen dem Prince of Persia und dem Pixel-Stallone in Cliffhanger liegt, erfahrt Ihr im nächsten Heft.

Außerdem mit von der Partie: Erste Fahreindrücke von Mega Race, das Mega-Drive-Dschungelbuch wird aufgeblättert, und Road Rash saust wie die Hurricanes auf die Achtbitter zu. Wir haben den Microcosm durchflogen, Wiz & Liz für Euch enträtselt und seitenweise Tips und Tricks zusammengestellt. All dies und viel mehr lest Ihr in der

SEGAPRO 19
AB 21. APRIL IM HANDEL!

Alle reden über SUPER PRO



Wegen der neuesten Nachrichten Previews Reviews und vieler anderer Berichte!